CoV

64 ★ AMIGA ★ PLUS 4

Commodore Világ #15
1991. április
III. évfolyam 3. szám
Ára: 59,— Ft

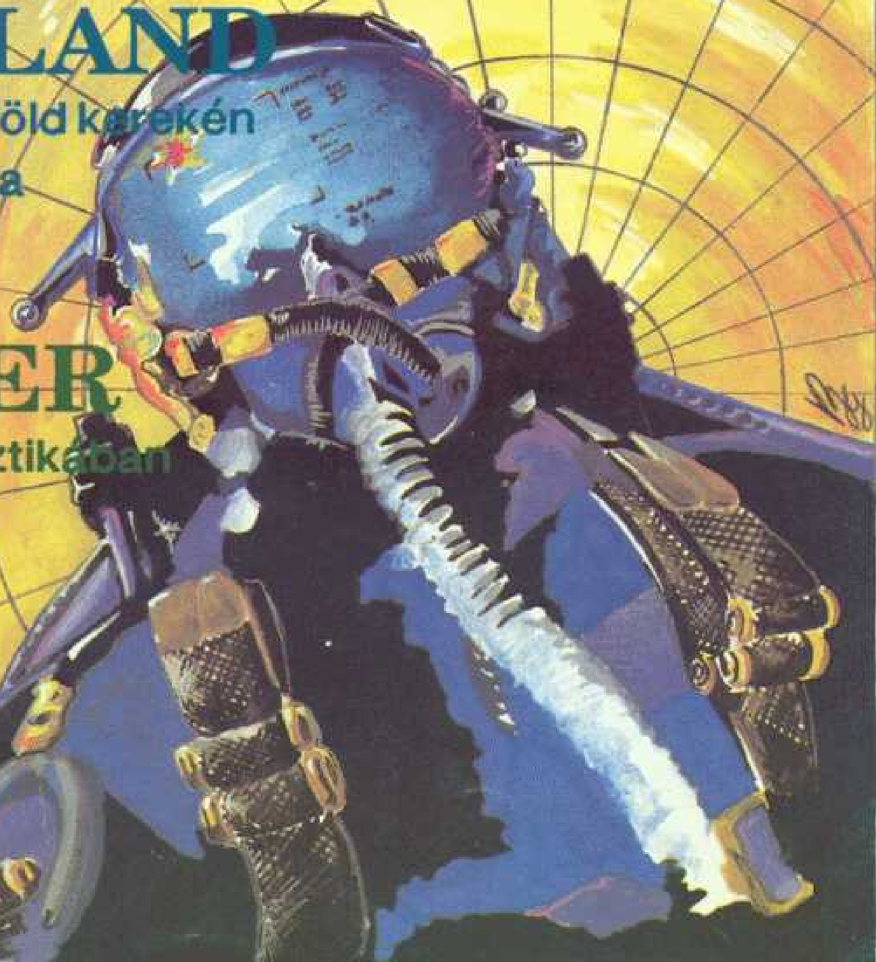


F 16 COMBAT PILOT

Mini FALCON 64-en

SECRET OF THE MONKEY ISLAND

A legnagyobb süIetlenség a föld kerekén — a Lucasfilm legújabb játéka



WINDWALKER

Szelek szárnyán a keleti misztikában

FISH (már megint)

A haland vége

A CoV terjesztői:

Hírlapkereskeelmi
Igazgatóság
Országosan a
Hírlapárusoknál

KELENFÖLD Kft.
Könyvesboltja
Budapest
XI. Szakasits u.68.

ÁFÉSZ Könyv- és
Zenemúbolt
Jászberény
Lenin tér 1.

MÉDIAPRINT
Pressegrosso Kft.
Zöld standjain
Országosan

MIKRO-BIK Kft
Szaküzlete
Miskolc
Széchenyi u. 49.

Baranya Ker. V.
PC Komplex Üzletház
Pécs
Majorosi u. 2.

COMMODORE Márkabolt
(DIGITHALY Kft.)
Budapest
IX. Telepy u.29.

MEGAPEX Kft.
Szaküzlete
Gyöngyös
Szt. Bertalan u. 4.

KSH SZÜV
Szaküzlet
Szombathely
Szt. Márton u. 31.

EURO-ASIA Kft.
Szaküzlete
Budapest
V. Petőfi Sándor u. 3.

MEGAPEX Kft.
Szaküzlete
Eger
Széchenyi u. 21.

RAMORG GM.
Szaküzlete
Zalaegerszeg
Munkácsy M.u.3.

FOTOELEKTRONIK
NOVOTRADE Szerviz Kft.
Budapest
V. Magyar u. 12-14.

SZIGMA Szám.tech.
Szaküzlet
Kecskemét
Rákóczi u. 4.

ORGANIKA Kft
Szaküzlete
Győr
Schweidel u. 19.

ÁKV Műszaki
Könyváruház
Budapest
VI. Liszt F. tér 9.

Zahorán János
kereskedő
Békéscsaba
Kun B. u. 11/2.

ORGANIKA Kft.
Szaküzlete
Mosonmagyaróvár
Szt. László tér

ÁPISZ SZÁMALK
Szaküzlet
Budapest
XI. Budafoki u.7.

AXIS Kft.
Szaküzlete
Baja
Szabadság u. 2.

ORGANIKA Kft.
Szaküzlete
Sopron,
Orsolya tér 5.

Tartalom



Épp ez jutott eszünkbe...

Köszöntünk mindenkit a kicsit rendhagyóra sikeredett CoV 15-ben. Annyiban mindenképpen rendhagyó a mostani szám, hogy egy kicsit odahagytuk benne a rendet: csak egy pillantás a tartalomjegyzékre és mindjárt egyértelmű, hogy miről is van szó. A TökösMákos és az Info rovatok természetesen nem szűntek meg, mindössze annyi történt, hogy járványos megalománia söpört végig a CoV HQ-n és kicsit nagyra sikeredtek a mostani számunkban a leírások és kiszorították néhány dolgot. Ennek vagy az az oka, hogy átlagon felül szószátyárok vagyunk, vagy az, hogy a játékleírások a hosszú tavaszi éjszakákon észrevétlenül kiterjednek. A **SECRET OF MONKEY ISLAND** például úgy elterpeszkedett az újság közepében, hogy teljesen kiszorította a **POLICE QUEST II**.-puzzle második darabkáját. Elnézést kérünk a **Sierra**-rajongóktól, de annak nem túl sok teteje lett volna, ha az egyiket befejezzük és a másikat meg megint félbehagyjuk. Legközelebb pótoljuk az adósságot.

Még egy apró formai változás a Tartalomban: jónéhányan kértétek, hogy ha olyan játékról írunk, ami IBM PC-n is létezik, akkor ugyan tüntessük már fel, hogy a leírás arra is használható. Pénzbe nem kerül — akkor miért ne? Ezentúl a Tartalomban jelöljük, ha a játék létezik PC-n is.

Mostanság már általánossá vált a sírás a kazettások részéről, hogy nem éri meg nekik CoV-ot venni. (**Persze, hogy nem éri meg! Elő kell inkább fizetni! — CoVboy**) Ebben végső soron igazuk van, hiszen az utóbbi néhány számunkban maximum a TökösMákosban volt olyasmi, amit használhattak volna. Arról viszont nem mi tehetünk, hogy az — általunk — igazán jónak ítélt játékok lemezen jelennek meg. Ezen a problémán persze könnyen segíthetünk: a következő CoV-tól kimarad egy játékleírás és helyette lesz néhány oldal töltelék — a játékismertetők visszatérnek...

Important Nóta CoVboytól: Tisztelt uraim! Köszönöm mindazon leveleket, amelyben felháborodottan kérték tőlem számon, hogy miért kaptak bonus példányt a Computer Mánia c. folyóirat első számából és milyen jogon adtam meg akárkinek is a címüket. Én senkinek nem adtam meg semmilyen címet — hacsak nem a sajátomat. Azt hiszem alapvető félreértésről van szó: én levelezési rovatot vezetek, nem nyilvános tudakozót. Egyébként sem értem, hogy miért hozzám fordulnak ezzel a kérdéssel és miért nem mondjuk a Deltacom Kft-hez vagy a Kulturprofil Kisszövetkezethez?! Továbbá az sem világos, hogy miért van felháborodva valaki, ha kap valamit — ráadásul ingyen. Tessék boldognak lenni! Az élet szép és a világ teli van adakozó kedvű emberekkel. Hurrá!

Újság indul: 4, 3, 2, 1... (én lapoznék)

Commodore Világ (újszágszerű dolog, Commodore-ságokkal, CovBoy-jal és tehenekkel

Kiadja a COM-WARE Kft.
Felelős kiadó: Rucz Lajos, Kiss László
Felelőtlen szerkesztő: CoVboy
Címlapterv: Kovács József
Grafika és tehenek: Müller Mihály (Kis Getto)
Munkatársak: Gábor, aki csak lövi a képernyőt
és főleg TE, aki megvetted a CoV-ot!

Technikai szerkesztő: CoVanek úr
Szerkesztőség: az nincs, de nagyszerűen el lehet érni bennünket a **Spectrum Világ, 1519 Budapest, Pf. 363** címen
ISSN 0866-0808
Pátria Nyomda
Felelős vezető: Vass Sándor vezérigazgató

Windwalker

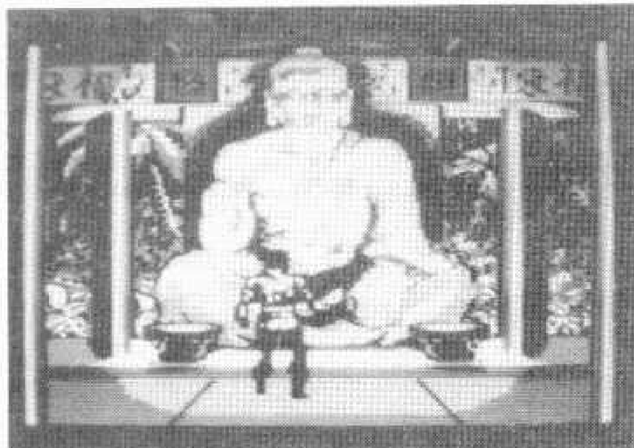


Az **Origin** céget valószínűleg nem kell bemutatnunk adventure-rajongó olvasóinknak, hiszen 64-en és Amigán is már olyan nagyszerű alkotásokat mondhattak magukénak, mint például a **SPACE ROGUE** (ami még mindig nem az **ELITE II.**), a **TIMES OF LORE** vagy a szűnni nem akaró **ULTIMA**-sorozat (ami most már a VI. résznél tart, szóval akár a **NEVERENDING STORY** néven is futhatna). Mindenesetre abszolút nem az jellemző a játékaikra, hogy néhány órával vonatunk indulása előtt be lehetne tölteni őket unaloműzőnek: az **Origin** összes játéka magán viseli azt a kellemetlen tulajdonságot, hogy csak számos újrakezdés után lehet valami kézzelfogható eredményt elérni velük. Most az egyik legjobban sikerült alkotásukkal fogunk foglalkozni, ami a keresztségben a **WINDWALKER** nevet kapta. A játék ugyan abszolút nem számít újdonságnak (64-en '89-ben jelent meg négy lemezoldalas kiszerelésben, Amigán és IBM PC-n '90-ben), viszont nagyon kevesen ismerik. Ez elég érthetetlen, hiszen 64-en az egyik legizgalmasabb és legnehezebb arcade/adventure (szó szerint: az egyik fele arcade, a másik pedig adventure), sőt, még azt is megkockáztatnánk, hogy a harci részek animációja és a karakteres grafika kivitelezése miatt nemcsak a nehézsége miatt emelkedik a 64-es játékok tengeréből.

A 'lépésről-lépésre recept' a **WINDWALKER**-rel kapcsolatban több okból is teljesen kizárt: a játékos tulajdonképpen arra indul el, amerre jólesik neki; végig a játék során rendkívül fontos az időzítés, azaz néhány dolgot csak a megfelelő pillanatban lehet elvégezni; a kulcsszereplők jó része mozog — és így tovább. Így tehát az alábbi tipphalmazban a játék kezelését, a legfontosabb cselekvéseket és néhány térképet fogtok találni.

A történet egy távol-keleti királyságban játszódik (nevezzük mondjuk Va La Holnak), valamikor az ősi hősi időkben. Az uralkodó békésen uralkodik, az alattvalói pedig békésen alatta vannak — tökéletes az idill. A birodalom lakosai két kisebb halászfaluban telepedtek le, amelyeket *Puhn Tian* és *Xiang Loh* néven neveznek, de mivel a nyelvük mindig a szájpadlásukhoz akar tapadni midőn lakhelyük iránt érdeklődnek, már erősen fontolgatják, hogy átkeresztelik őket #1-re és #2-re... A két falun kívül még egy csomó magányos vityiló is változatossá teszi a tájat, amelyeknek előrelátóan nem adtak semmilyen nevet — ettől függetlenül még lakottak. A szigetrendszer egy távoli tagján fekszik a Tudás Temploma, ahol buddhista szerzetesek a rizspalántákon kívül többezredéves tudásukat is művelik. Ha a XX. században játszódna a történet, akkor bizonyára neves idegenforgalmi központ lenne a királyság egyik nehezen megközelíthető része, amit a Halál Szigetének neveznek. A megközelítési nehézségek abból adódnak, hogy csak úgy lehet odajutni, ha előbb az ember meghal (vagy ha van térképe és tudja, hogy egyáltalán merre fekszik). A sziget arról híres, hogy itt termi gyümölcsét a Halhatatlanság Barackfája, mellette pedig egy panda maci őrködik. Ez persze csak süket mendemonda, hiszen élő ember még sosem evett ebből a gyümölcsből — a halottaknak pedig már úgyis mindegy...

Míg a kalandor a királyság atlaszában kotorászik, különös események történnek: egy szép (vagy csúnya?) (**Kinek szép, kinek csúnya — CoVboy**) napon az alvilág valamelyik sötét bugyrából előkeveredik a gonosz Hadúr és ugyancsak rendkívül gonosz varázslójának segítségével magához ragadja a hatalmat. A gonosz hadurak jó szokása szerint elűzi trónjáról a jóságos uralkodót jó messzire — talán csak a Buddha tudja, hogy hova. (**Buddhapestre... — CoVboy**) A Hadúr tehát átveszi a hatalmat, a végsőkig kiszipolyozza a népet, ráadásul a békés Núbia hercegnőjét is elrabolja és fogságba veti. Gonosz varázslója nem elégszik meg ennyivel és további ördögi terveket kovácsol. Elhatározza, hogy megnyitja az *Astral* kaput, hogy a sötétség hatalmai ezen keresztül leszálljanak a vidékre és élükre állva a sötétség ura lehessen. (Azelőtt egy osztályon ápolták a fickót *Mandible* püspökkel, aki a **LOOM**-ban szórakozott ilyen viccekkel...) Még mielőtt mindkettőjükön elhatalmasodna a nagyzási vágy, *Xiang Loh* falu mellett partra száll egy ismeretlen fiatal harcos, aki azt vette a fejébe, hogy megtöri a Gonosz hatalmát. Küldetésére mindössze annyi idő áll rendelkezésre, amennyi a teliholdtól az újholdig eltelik — azaz pontosan 28 nap. Egyelőre felszerelése és tudása kissé foghíjas e nemes feladat végrehajtásához, de az idő remélhetőleg majd meghozza a gyümölcsét...

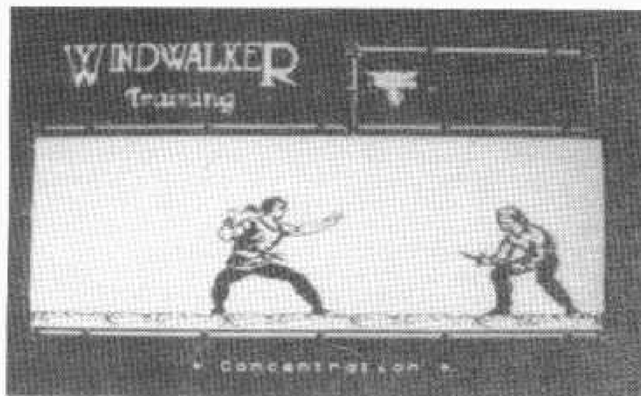


△ ***Már a kezdet is baljósan indul***

Már az intro is lehetőséget nyújt, hogy egy kicsit beleringassuk magunkat a keleti misztikába: egy Buddha-szobor scrolloz be komótosan a képernyőre. Előtte a főhősünk mutat be néhányat a kung fu harcművészet mozdulatsoraiból, miközben a háttér bokrai között a 'Paszlédnyij Ninya' reklámembere oson ide-oda. Ez mindaddig tart, míg Buddhából csontváz nem lesz és ha nem vagyunk elég fürgék a 'SPACE' megnyomásával, akkor büntetésből megint megnézhetjük az egészet.

Később megjelenik *Moebius*, aki már híressé vált egy másik **Origin**-játék címszereplőjeként. Most inkognitóban van, mert lópokrócot visel a fején és azt állítja, hogy a neve *Windwalker*. Ő vigyázza majd legjobb tanítványa lépteit, aki küldetésével tulajdonképpen az ő akaratát hajtja végre. A játék során kettős feladata van: ha valahol elpusztulunk és a Halál Angyala buzgón köröz körülöttünk, akkor hirtelen megjelenik és kiragad a karmaiból (kezdhetjük elölről a játékot, de legalább nem kell újratöltenünk); továbbá ahogy haladunk előre az időben, gyarapítjuk tudásunkat és pozitív dolgokat művelünk, időről-időre érdeklődik nálunk a következő tudási szint neve után. Sikeres válasz esetén meg is adja nekünk. A játék elején *Moebius* mester megkérdezi, hogy edzeni óhajtunk-e vagy fejest ugrunk az ismeretlenbe. Ha most kezdjük a játékot, akkor mindenképpen edzenünk kell, hogy tapasztalatokat szerezzünk minden lehetséges ellenfél ellen (tőrrel harcoló rabló, karddal harcoló birodalmi gárdista, puszta kézzel harcoló nindzsa, Hadúr két karddal és egy puszta kézzel harcoló figura, akiről később kiderül, hogy azok tulajdonképpen mi vagyunk). Mivel küldetésünk során először puszta kézzel harcolunk, majd — szerzetesként — bottal is, edzéskor mindkét módszerrel küzdenünk kell. A harcban az irányítás a következő billentyűkkel történik:

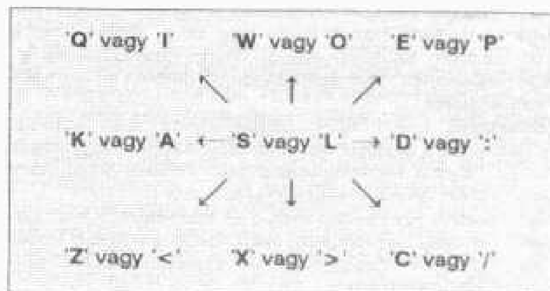
'A'/'S': lépés előre/hátra
'Z'/'X': csúszás előre/hátra
'I': rúgás fejre
'O': ütés fejre (bottal: ugyancsak ütés fejre, de most bottal)
'K': rúgás fejre félfordulattal
'L': rúgás gyomorra
'<': szaltó előre (bottal: döfés gyomorra)
'>': szaltó hátra (bottal: ütés lábszárra)
(PC-n és Amigán egérrel is irányítható a küzdelem.)



△ ***Megállj, Bi Csak, mindjárt összekócollak!***

Harc közben kétféle harcmodort alkalmazhatunk, amelyek között a '**SPACE**'-szel kapcsolhatunk át: a koncentráció (CONCENTRATION) közben az ellenfél mindig csak akkor mozdul, amikor mi — intuícióval (INTUITION) az ellenfél mozgása folyamatos (logikus, hogy koncentrálva jobb eredményeket fogunk elérni). Ha az ellenfélre sikerül egy nagyobb csapást (*You land a powerful blow*) vagy több kisebbet bevinni, akkor az szépen összeomlik. Ilyenkor két dolog lehetséges: vagy marad ahol van (*Your opponent is rendered harmless*) vagy talpraszökken és folytatja a küzdelmet (*Your opponent is determined. He leaps back on his feet*). Ha végleg elfeküdt, akkor kérhetünk ismétlést (*Reflect on your experience?*), ami az edzésnél nem árt, mert megnézhetjük, hogy az egyes ellenfelek ellen milyen támadás volt hatékony. Edzésnél mindig menjünk végig az összes ellenfél ellen és így kezdéskor már rögtön a 2. tudási szintről (Badger) kezdjük a játékot. Miután végeztünk mindenkivel, *Moebius* gratulál, hogy a védelem igazi művészeivé váltunk. Megkockáztathatjuk a szerencsénket (VENTURE FORTH).
A képernyő bal oldalán látható a játéktér, amely kissé meglepő módon kivitelezett 3D-ben scrolloztatható. A különböző szereplőket arcok jelölik. A játék főszereplője természetesen csekélységünk, valamint a gonosz Hadúr és varázslója. Rajtuk kívül még egy csomó mellékszereplő is van, akiktől useful stuffokat és infokat szerezhetünk:
Ka Pa Nyél nemzetsége: falubeli földművesek, esetleg infokkal szolgálnak. Reggel mindaddig nem akarnak beszélni velünk, amig nem voltak a templomban. Infoiknak érdekes sajátossága, hogy fantasztikus újdonságként közlik velünk azt, amit már úgyis tudunk...
Nem Oda Buddha nemzetsége: papok. A két falu templomában találkozhatunk velük. Infokat adnak és áldást a tömjénfüstölőre.
Ha Lat Hoz nemzetsége: halászok, a tengeren találkozhatunk a bárkáikkal. Infokat adnak, továbbá néhány holmit kínálnak eladásra (általában mindent drágábban, mint a kereskedők).
Csen Csel Ve Led nemzetsége: falubeli kereskedők. Különféle árukat kínálnak eladásra és néha infokkal is szolgálnak.
Link Csel Csak nemzetsége: jósok, akik pénzért homályos infokkal szolgálnak.
Be Ken nemzetsége: vajákos emberek, akik különféle varázsfőzeteket árulnak pénzért.
Lej Mol nemzetsége: koldusok, akik infokat adnak pénzért. Rossz tulajdonságuk, hogy mihelyt a látóterükbe kerülünk, azonnal meglejmolnak bennünket. Ilyenkor célszerű adni nekik egy pénzdarabot — ellenkező esetben csökken a tisztességünk mértéke.
Az említett népek a két faluban (vagy közelében) laknak. Rajtuk kívül még találkozunk néhány fura szerzettel, amelyek nagy része potenciális ellenség (rabló, gárdista, nindzsa, stb.) vagy valami egyéb más fajta — később majd úgyis találkozunk velük.

A játék egy billentyű megnyomására indul. Ha nem csinálunk semmit (azaz várunk), az alsó sorban egy kis yinyang jel indul el balról jobbra és amikor a sor végére ér, akkor megjelenik egy PASS felirat. Ez azt jelenti, hogy egy lépést kihagytunk és amíg mi álmodoztunk, a többi szereplő lépett (természetesen mihelyt mi lépünk egyet, a többiek is azonnal lépnek). Főhősünk irányítása a billentyűzetről történik, minden egyes billentyűnyomás egy karakterhellyel lépteti odébb az őt szimbolizáló arcot. Az irányításnak egyébként érdekessége, hogy egyaránt gondoltak a jobb- és a balkezes játékosokra is:



Ha mozgás közben vagyunk, az '**F1**' billentyűre megjelenik az I/O-menü, ahonnan játékállást menthetünk/tölthetünk (SAVE/RECALL), újrakezdhetjük a játékot mentéssel és anélkül (SAVE AND QUIT/ABANDON), valamint kikapcsolhatjuk a hangot. Ha valamelyik menüben vagyunk, akkor az 'F1' kilépésnek (vissza a játékhoz) felel meg. Ugyancsak ez a helyzet harcban is, ahol szégyenteljes megfutamodást eredményez (ami persze lecsapolja a tisztességet).
Általában a főhős van a játéktér középpontjában, azonban ha valaki beszél hozzánk, akkor automatikusan a beszélő kerül középre. Ha valamelyik szereplővel találkozunk, akkor két eset lehetséges:

- ha valamit akar tőlünk, akkor megszólít bennünket. Erre nagyszerű példa kínálkozik rögtön induláskor, amikor egy rabló kér fel arra bennünket, hogy adjuk át a pénzünket vagy a vérünket. '**RETURN**'-re megjelenik a játéktér alsó részén az előttünk álló választások listája és a kurzorral kiválaszthatjuk, hogy mit akarunk felelni. Rabló esetén például ez két lehetőséget takar: átadjuk a pénzünket, ami alapvetően elég nagy marhaság (GIVE HIM THE MONEY) vagy elengedjük a fülünk mellett a fenyegetését (IGNORE HIS THREAT). Ez utóbbi azt eredményezi, hogy harcolnunk kell ellene. Győzelem esetén megjelenik főhősünk feje és közli, hogy amikor az ellenfél összeroskadt, akkor mit ejtett el. Ez általában élelem, füstölő, valamilyen gyógyszer vagy pénz — ez automatikusan hozzánk kerül. Ha levernek bennünket a harcban, akkor *Moebius* megengedi, hogy újrakezdjük a játékot (vagyis csak egyetlen életünk van). Mivel nagyon sok ellenséggel fogunk találkozni, a játéknak ez a vonása rendkívüli mértékben emeli a játékos adrenalinszintjét...
- ha nem akar tőlünk semmit az illető, akkor csak simán elhalad mellettünk. Ilyenkor megszólíthatjuk mi: nyomjuk meg a '**RETURN**' billentyűt, majd a megjelenő DIRECTION? kérdésre azt az iránybillentyűt, amerre a megszólítandó személy áll. Ugyanez a módszer használható tárgyak megvizsgálására is (azonkívül, hogy nekigyaloglunk): például ha — a parton állva — "megszólítunk" egy hajót, akkor infot kapunk róla. Az ellenségekkel (rabló, nindzsa, gárdista, stb.) nem lehet beszélni, mert nem válaszolnak — ellenben mihelyt feltűntek azonnal felénk igyekeznek és majd ők fognak bennünket megszólítani...
- "megszólíthatjuk" magunkat is, ha a DIRECTION? kérdésre az 'S' vagy az 'L' billentyűvel válaszolunk. Ez azt eredményezi, hogy a felső részen megjelenik a nevünk, a hónapból eltelt idő és főhősünk arcképe. Ez utóbbinak az állása is lényeges: amikor éhesek és/vagy álmosak vagyunk, akkor — a normálistól eltérően — az arc nem balra, hanem jobbra néz és a kifejezése is kissé merengő formát ölt (ezzel párhuzamosan a játéktér bal felső sarkában is megjelenik a HUNGRY és/vagy SLEEPY felirat). Lejjebb látható a nálunk levő tárgyak leltára. Választásuk után leírást kapunk róluk és a játék megkérdezi, hogy akarjuk-e használni. Kezdetben nálunk levő tárgyak:

gyékénymatrac (STRAW MAT): ha a program jelzi, hogy aludnunk kéne (SLEEPY), akkor ennek választásával kezdhetjük meg a szunyókálást — egyébként rövidesen csökkenni fog az erőnlétünk. Az alvás 1 napig tart, ennek leteltével a program megkérdezi, hogy folytatjuk-e a pihenést? (Teljesen felesleges, de ha 'Y'-nal válaszolunk, akkor '**SPACE**' megnyomásáig hortyog főhősünk. Ez általában biztonságosabb, mint a mászkálás, de a játék célja nem az, hogy halálmegvető bátorsággal aludjunk teliholdig...)

pénz (MONEY): a királyság konvertibilis fizetőeszköze a cseng, aminek a neve elég jól cseng (ellentétben a schillinggel, ami viszont silingel). Általában a legtöbb tárgyhoz vásárlás útján juthatunk hozzá (vagy úgy, hogy egyszerűen ellopjuk, de az nem túl szép dolog). Pénzt szerezhetünk a ránk támadó ellenfelek lecsapkodásával illetve a bonus-ládák kinyitogatásával.

tömjénfüstölő (INCENSE): imádkozásnál lesz szükségünk rájuk (bővebben ld. később, akárcsak a többi tárgy szerepét).

(Amigán és PC-n a kommunikáció nem billentyűkkel, hanem a jobb alsó részen található ikonokkal történik.)

Általában minden személlyel érdemes beszélgetni (már amelyik nem támadott meg bennünket), mert újabb és újabb információkkal gazdagodunk. Beszélgetésnél általában az alábbi témakörök közül válogathatunk:

WHAT ABOUT YOU: a kérdezett személy megmondja a nevét és foglalkozását (esetleg azt is, hogy éppen mit csinál).

CAN YOU ADVISE ME: tanácsokat kérhetünk (túl sok használható tanáccsal nem sűrűn szolgált nekünk senki).

REGARDING PEOPLE/PLACES/THINGS: különböző infokat kérhetünk a történet egyes szereplőiről (PEOPLE), helyszíneiről (PLACES) illetve különleges tárgyakról (THINGS). A játéknak érdekes (és jó!) vonása, hogy minden dolog után csak akkor kezdhetünk el kérdezősködni, amikor legalább egyszer már hallottunk róla valamilyen más témával kapcsolatban.

Ha nem valamelyik épületben vagyunk, akkor a játéktérben látható az égbolt, amely az óra szerepét is betölti: a Nap és a Hold állásából következtethetünk az idő múlására, továbbá a Hold formája is jelzi az egyre csökkenő időt. A játék folyamán még nagyon fontos lesz, hogy kezdésnél még nincs teljesen telihold... (A szereplőktől beszerezhető infok időhatározói többnyire az újholdra és a teliholdra vonatkoznak. A holdhoz viszonyított időbeosztásról részletesen olvashatunk majd a Kolostor egyik tekercsén — fontos, hogy az újhold és a telihold nem csak egyetlen napot jelölnek!)

A játéktér mellett 4 ábra látható, amelyek egyes tulajdonságainkat mutatják (az értékeket kis korongok jelölik, maximumnál az összes korong bal oldalon van):

— **bikafej (Nicsak! Egy tehén! — CoVboy)**: az erőnk szintjét mutatja. Csökken az ellenség által bevitt találatoknál, illetve ha szükség esetén nem eszünk/alszunk (az evés vagy az alvás többnyire az elveszett korongok felét adják vissza). Maximumra növelhető gyógyító varázslattal (HEAL MY BODY) vagy gyógyító italokkal (Pl. *Health Elixir*).

— **villám**: a szellemi frisseség (SPIRIT) mértéke. A Halál Szigetén szokott csökkenni, ha furcsa élőlények fogyasztanak belőlünk. Ez is imádsággal (ENPOWER MY SPIRIT) gyógyítható.

(Fontos, hogy nem gyógyító imádságok alkalmazásánál ennek a két paraméternek a maximumon kell állnia, különben az imádság nem lesz hatásos!)

— **tömjénfüstölő**: a tisztességet (HONOR) jelzi. Csökken, ha nem adunk pénzt a koldusnak, harcban elszaladunk az ellenfél elől vagy a két falu valamelyik házából fizetés nélkül viszünk el valamit. Természetesen az ifjú hérosz rendkívül becsületes és sohasem lop el különböző útjába akadó tárgyakat (vagy ha igen, akkor csak ritkán), mert csökken a tisztessége. Ha már mindenképpen lopni akar, akkor lop magának füstölőt is, mert a RESTORE MY HONOR imával ez a paraméter is visszaállítható.

— **yinyang jel**: ez egy igen szép kitolás a játék részéről. Minden olyan esetben, ha a játékban meghalunk vagy egy régebbi játékállást visszatöltünk folytatásra, az értéke eggyel csökken — vagyis a játékot maximum tízszer folytathatjuk.

Mint láttuk, a yinyang kivételével az összes paraméter visszatuningolható — misztikus programról lévén szó, természetesen a megfelelő imádság elmormolásával. Imádságokat különböző tekercseken fogunk majd alkalmasint találni (továbbá varázserejű talizmánokhoz is imádkozhatunk), de az imán kívül néhány vallási kegytárgyra is szükség lesz. Az imádkozási tudnivalók a falu templomában találhatók: itt egy kopaszra borotvált buddhista szerzetes fogadja a látogatókat és felhívja a figyelmünket az oltáron található írásra: *"Midőn meggyújtád megszentelt füstölőd és a tömjén kékes füstje a magasba száll..."* — hm, inkább leírjuk emberi nyelven: tehát az imádkozáshoz először is szükség van egy tömjénfüstölőre (INCENSE), amit beszerezhetünk pénzért is a kereskedőktől vagy a falubeliektől, de a levert ellenfelek is gyakran elejtenek ilyeneket. Néhány füstölőt összegyűjtve sétáljunk el a templomba és a szerzetes megszólítása után kérdezzünk rá a füstölőre. Erre ő megáldja az összeset (COMMON INCENSE-ből BLESSED INCENSE lesz), ami nálunk van — most már lehet imádkozni mellettük. Ha 'megszólítjuk' magunkat és a tárgyaink listájából a füstölőt választjuk, akkor be kell gépelnünk az ima nevét és várnunk a hatást. Imádkozással nemcsak gyógyítást, hanem természetfeletti fegyvert illetve képességeket is gyárthatunk magunknak. Az imádságok közül a HEAL MY BODY az erőt, az ENPOWER MY SPIRIT a lelkierőt és a RESTORE MY HONOR a tisztességet állítja vissza, az EXORCISE egy tűzlabdát hajít a meghatározott irányba (már amennyiben a varázslat az adott helyen használható), a QUICKEN MY PACE pedig a duplájára gyorsítja a mozgásunk sebességét: amíg mi kettőt lépünk, az ellenfelek egyet (ha nem traineres verzióval játszunk, akkor a Hadúrat csak ennek a varázslatnak a segítségével lehet lecsapni).

A képernyő alsó részén láthatjuk a nevünket és a tudásszintünk besorolását, amelyet *Moebius* fog időnként emelni, ha válaszolunk arra a kérdésére, hogy mi a következő szint neve (ha végigcsináltuk a tréninget, akkor rögtön *Badger*ként kezdünk). Tulajdonképpen a szintnek nincs különösebb jelentősége, de felfogható eredményjelzőnek (és persze védelemnek is). A tudások 4 osztályra, az osztályokon belül pedig 6 szintre tagozódnak (az osztályok a négy fő elem, a szintek pedig különböző állatok nevét viselik):

EARTH:	WATER:	AIR:	FIRE:
Mongoose	Barracuda	Raven	Viper
Badger	Manta	Owl	Cobra
Boar	Octopus	Heron	Crocodile
Wolf	Shark	Falcon	Python
Lion	Dolphin	Condor	Hydra
Bear	Whale	Phoenix	Dragon

és az utolsó fokozat: Windwalker

Mivel a királyság egy csomó szigetből áll, gyakran fogunk ide-oda hajókázni. Tengerre szállva az arcunk helyett egy hajót látunk felvont vitorlával. A kiszállás a hajóból úgy történik, hogy a tárgyaink listájából a vasmacskát (ANCHOR) választjuk és az ABOARD? kérdésre 'Y' billentyűvel felelünk: ilyenkor főhősünk becsobban a sekély vízbe és kilábalhat a partra (a vízben úszva csak a fél arcunk látszik). A tenger majdnem olyan forgalmas, mint a szárazföld. A közeledő hajók szándékát már a vitorlájukról leolvashatjuk: ha ugyanolyan hajó érkezik, mint a miénk, akkor az ártalmatlan (halász); ha a hajó vitorlája szürke, akkor rabló vagy nindzsa (több is lehet egy hajó fedélzetén); ha piros, akkor egy birodalmi gálya kapott el bennünket és felszólít, hogy menjünk oda azonnal hozzá (ha odamegyünk hozzá, akkor meg kell küzdenünk a rajta levő gárdistákkal; ha nem, akkor üldözőbe vesz és lövöldözésével jól lecsapolja az energiánkat).

Akárcsak a **KING'S BOUNTY**-ban, itt is barna ládákban vannak elhelyezve a bonusok: kinyitásuk nem számít lopásnak, tehát ingyen juthatunk némi pénzhez, füstölőhöz, ételhez vagy életelixírhez. Bonus-ládákat találhatunk a barlangokban, házakban, nyílt terepen. (A tippekben nem szólunk a bonusokról, hiszen logikos, hogy mindenki felveszi majd őket.)

Körülbelül ennyi az a néhány apróság, amit nem árt tudnunk mielőtt elkezdünk játszani a **WINDWALKER**-rel. Talán jól jön néhány tipp ahhoz, hogy mit is kéne csinálni:

• A megérkezési helytől balra egy vak koldust látunk, aki a kereskedő háza előtt álldogál. Odabent a házban egy jóst (jobb odalon) és egy kereskedőt (bal oldalon, a pult mögött) találunk. A jóst megszólítva három csengért jósoltathatunk magunknak a jövőt illetően: elméletileg három pénzérmét kellene dobálnunk a jós utasításai szerint (ezt majd mindenki maga...), amiből ő

megjósolja a jövőt. Teljesen mindegy, hogy miket válaszolunk neki az eredményekről, úgyis mindig ugyanolyan zöldséget fog összehordani. Aztán a jóslás végeztével felhívja a figyelmünket egy bizonyos felfedezőre (ezek után már érdeklődhetünk felőle az utunkba akadó emberektől). A szoba másik végében levő kereskedő is ismeri a felfedezőt (EXPLORER): nála szokott bevásárolni és mindig arannyal fizet. Egy jó ideje nem járt már erre... A ház előtt álldogáló vak koldus pénzért méri az infokat, viszont már tud annyit mondani, hogy a felfedezőt *Di Ahn Jon*-nak hívják és valamelyik *Xiang Loh*tól keletre fekvő szigeten él.

• Amikor a hajnal megvirrad és elkezd a nap feljönni, a falun egyik házából egy szakállas figura bukkan elő és a parton álló csónakhoz sétál. Ha megszólítjuk, akkor azt mondja, hogy éppen halászni indul, de tanácsolhat nekünk néhány dolgot (CAN YOU ADVISE ME). Azt mondja, hogy a jó halász minden szükséges dolgot magával visz a tengerre — ő például élelmiszert, tömjént meg ilyeneket szokott. Ha találkoznánk vele a tengeren, akkor csak nyugodtan szólítsuk meg... Nagyon könnyen találkozhatunk vele: mihelyt vitorlát bontott, mi is beugrunk a csónakunkba és követjük. (Később már elég nehéz lenne megtalálni, mert kint kóválygog a tengeren.) Hajókázzunk utána és szólítsuk meg a hajóját. Rögtön vissza is kiabál és érdeklődhetünk tőle egyes helyek iránya felől (DIRECTIONS... — ez rajta van a térképen), valamint cuccokat vásárolhatunk tőle (SUPPLIES). Az étel, a tömjénfüstölő és a gyógyszer ára nála irreálisan magas a kereskedőkhöz képest, viszont árul egy dolgot, ami sehol máshol nem beszerezhető: teknőcöket (TURTLE) 10 csengért. Kétféle típust ad el: zöldet, ami ehető és meztelent, ami ehetetlen. A későbbiekben feltétlenül szükségünk lesz legalább 4 teknőcre...

• A falu templomában áldassuk meg a pappal a nálunk lévő füstölő(ke)t, majd olvassuk el az oltáron álló szent tekercset, hogy megismerjük az imádságokat. A papot ki lehet faggatni mindenféle infok után. Az infoi nagyrészt nem kulcsfontosságúak, viszont a varázslóról (ALCHEMIST) kérdezve mond valami érdekeset: az Astral kapu ellen nagyon hatékony az Igazságosság Tűzlabdája, ami az *Exorcise* néven futó imával állítható elő.

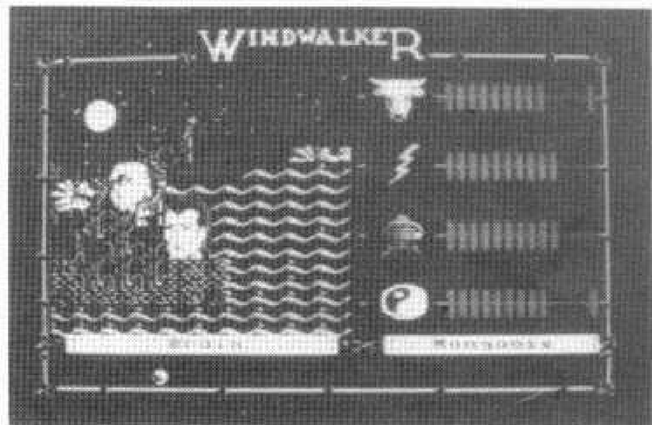
• A kiindulási helytől egyenesen keletre vitorlázva egy szigetre lelünk, amelyen magányos vityiló álldogál (általában egy nindzsa is kószál körülötte, de őt gyorsan reseteljük). Ez *Di Ahn Jon*nak, a felfedezőnek a házikója, ami ugyan elsőre teljesen üresnek tűnik, viszont a jobb oldali sarokban álló szekrényket kinyitva sem találunk semmit... Ellenben feltűnik mögötte valami: egy poros, régi térkép (EXPLORER'S MAP) és egy irattekercs, ami *Di Ahn Jon* naplójának egy részletét tartalmazza és tele van jobbnál jobb infokkal. Az öregfiú néhány különös dolgot figyelt meg az újhold éjszakáján a varázslóval kapcsolatban. A nagy figyelgetés közben a Halál Szigetén kötött ki, ahol az északkeleti fertályban belebotlott egy *Kah Noh Bi* nevű öreg sámánba. (Az öregúr egy barlangban lakik, amelynek a pontos helye a mellékelt térképen megtalálható.) A derék kalandor úgy tartotta bölcsnek, hogy északkelet felől lép be a barlangba, mert így elkerüli annak a földnek egy csomó szörnyű bestiáját... (tényleg elég bölcs gondolat volt tőle — mihelyt megtaláljuk, mi is belátjuk). Továbbá elvitt magával egy teknőspáncélt is, amiért cserébe *Kah Noh Bi* mester összetákolt egy láthatatlanná tevő talizmánt egy bizonyos vak ember cipőjéből *Di Ahn Jon*nak halvány fogalma nincsen, hogy mit tegyen az újhold éjszakáján megjelenő szellemek ellen, de gyanítja, hogy *Shen Jang*, a Hadúr varázslója állhat a dolgok hátterében. A térképen egy másik barlang is jelölve van: ez a Császári Palotától északra fekvő szigeten található és egy csomó tolvajnak nyújt menedéket. A tolvajok megfújtak némi aranyport a sorok írójától, aki ettől ideges lett és elment leszámolni velük...

• Még a felfedező szigeténél maradva: ennek a környékén repked egy érdekes madárka: egy gém (HERON). Amennyiben egy kereskedővel beszélgetve nem vásárolni (BUY), hanem eladni akarunk valamit (SELL), akkor azt mondják, hogy mindösszesen egyetlen dolog érdekli őket: gémtoll. A felfedező szigetén a gém valahol le fog szállni — ilyenkor közelítsük meg és 'szólítsuk meg'. A madár ijedten elröppen, de közben elejt pár tollat, amit automatikusan magunkhoz veszünk. Jó pénzért el lehet adni a kereskedőknek, de az egyiket még valami másra is fel tudjuk használni...

• *Di Ahn Jon* térképét szemlélgeve feltűnik, hogy *Xiang Loh*tól északra fekvő szigeten egy barlang bejárata nyílik. Odabent egy bonus ládát lelünk, a háttérben pedig egy szép nagy bálványt. A bálvány előtti tekercsen fekszik a használati utasítás hozzá (**De jól eldugták... — CoVboy**). A bálvány mágikus hatalmát úgy lehet felszabadítani, hogy ellejtjük előtte a *Tantric* táncot. A tánclépések a tekercsen megtalálhatók (érdemes őket leírni, mert van 14 db). Miután elolvastuk, gyalogoljunk neki a bálványnak és táncoljuk el neki. Ad érte cserébe egy gyógyszeres üvegcsét (*Elixir of Health*). (Ide' nem muszáj ellátogatni, de a gyógyszer még jól jöhet a későbbiekben és itt nem kerül egy árva csengünkbe sem.)

• *Xiang Loh* szigetétől északnyugatra fekvő egyik szigeten él *Lu Shang* (magyarul: Vay Ákos) egy kis csúcsos fedelű házikóban. Ha a császárról kérdezzük, akkor először ő is csak azt mondja, mint a többi ember (elrabolták stb.), de ő hozzáteszi azt is, hogy megmérgezték. Ha tudná, hogy miféle szerrel történt, akkor bizonyosan el tudná készíteni az ellenszerét. Tovább érdeklődve tőle, megtudjuk, hogy legnagyobb öröme, ha valakire rásózhat néhány üvegcsét a varázsszereiből. Nekünk is hajlandó eladni bármit 10 csengért, amire csak vágyunk. Az italai közül igazán hasznosnak az *Eyes of Fire* nevű löttyöt találtuk, ami a Halál Szigetén beszerezhető zavarodottság hatékony ellenszere. (A többi stuff leírása a scrollján megtalálható, de mindegyik nagyon gyanús kotyvalék.)

▽ ***Mit akarhat tőlem ez a derék útonálló?***



• A felfedező scrollján egy bizonyos vak ember cipőjéről volt szó, amiből *Kah No Bi* mester láthatatlanságot eredményező talizmánt tud generálni. Vak emberek a két faluban találhatók: *Puhn Tian* falu koldusa sajnos megéhezett és elfogyasztotta a lábbelijét, ellenben a *Xiang Loh*ban levőnek (a starthelynél álldogál a kereskedő háza előtt) még megvan. Ha beszélgetünk vele, akkor — *Di Ahn Jon* scrolljának elolvasása után — a 'dolgokról' (THINGS) kérdezve már tud nekünk beszélni a cipőjéről (SHOE). Hajlandó ránk sózni darabját 8 csengért. (Természetesen nem árt, ha ennél több pénz is van nálunk, hiszen a koldusok a társalgást mindig lejmolással kezdik.)

• *Puhn Tiang* koldusa szintén lejmolós, de az emberekről kérdezve érdekes infokat hallhatunk tőle: *Feng Shu*, *Puhn Tian* falu vajákos embere elrejtőzött, mert *Shen Jang* (a gonosz varázsló) égre-földre keresi. Továbbá *Shen Jang*ról kiderül az is, hogy a toronyszobájában minden éjszaka szörnyű dolgokat kántál és újhold éjszakáin nem szokott otthon tartózkodni.
Ebben a faluban is van halász, kereskedő és jövendőmondó.
A halásszal (ha valaki kíváncsi lenne a nevére: *Zhao Loh* és nem tévesztendő össze a másik falu halászával, *Huang Tivel*) beszélgetve érdekes újdonságot hallunk a nindzsákról (ASSASSINS): rendkívül rossz bácsik és jobban tennék, ha úgy csinálnának, mint *Tao Vu*. Azt ugyan nem tudjuk meg, hogy hogyan csinált *Tao Vu*, de akinek a szeme még nem jojózik a sok szörnyű névtől, az elmehet a másik falu halászához, aki többet tud róla mondani...
A kereskedőt a Hadúrról kérdezve, megtudjuk, hogy a neve *Zhurong* és a Császári Palotában lakik. Manapság már nagyon nehéz oda bekecmeregni: csak a birodalmi gárdisták és néhány

szerzetes juthat be. Persze, gyermekkorában hallott valamiféle pletykát arról, hogy a palotába be lehet jutni egy titkos úton is... THINGS-ről kérdezve tudomásunkra jut, hogy ha strapabíró hajóra lenne szükség, akkor *Chang O* (Xiang Loh kereskedője) szokott hajókat eladni. (Később esetleg Núbia felé sodor minket a balvégzet és a mi csónakunk nem elég stabil ahhoz, hogy megtegye az utat...)

• *Di Ahn Jon* tekercsén azt olvastuk, hogy a szerző összepakolta a cuccait és felkerekedett, hogy felkutassa a rablókat. Hogy miért cselekedett ily marhaságot, azt fedje jótékony homály — a lényeg az, hogy azóta nem látták. A térképén az északi szigetcsoport egyik szigetén van bejelölve a kalózok rejtekéül szolgáló barlang. Természetesen a keresést itt célszerű elkezdeni — már amennyiben meg akarjuk találni a fickót. Lelünk néhány rablót is, akik éppen őt őrizgetik. A rablókat csapkodjuk le, majd sieesünk oda a felfedezőhöz és szólítsuk meg (fontos, hogy ez közelről történjen, különben csak azt kiabálja vissza, hogy menjünk már oda és oldjuk meg a bilincseit). Elmeséli, hogy a merész expedíciója úgy végződött, hogy a rablók fogságba vetették. Hálából, hogy kiszabadítottuk a csizmaszárából előhúz egy adag aranyport, aztán eltűnik. (*Di Ahn Jon* kiszabadítása mindig eggyel nagyobb tudásszintet is jelent).

• A kolostorban (*Monastery*) keressük meg a főfickót (az, akinek a feje nem olyan, mint a többi szerzetesé) és szólítsuk meg. Melegen üdvözöl bennünket és elmondja, hogy a kolostor a Megvilágosodás helyszíne és ha ilyenre vágyunk, akkor mindössze annyit kell tennünk, hogy egy napig ugyanazt tesszük, amit az itt tanuló szerzetesek. (Fontos, hogy a tisztesség értéke a maximumon legyen, különben nem hajlandó szóba állni velünk.) Ha pontosan követjük a szerzetesek napirendjét (reggel ima a közös teremben; utána közös tanulás a tanulószobában; privát meditáció vacsoráig; közös vacsora az étkezőben; alvás a lakócellában), akkor a következő napra esedékes reggeli ima után más módon is le leszünk tesztelve. Célszerű este megkeresni a főpapot, mert ilyenkor a lakócellákban van és ott rögtön meg is kezdhetjük velük a pihenést (jobbról az első cella a miénk). A kolostorban mászkáló nindzsát előtte nem árt leölni, különben adandó alkalmakkor belénksuhint egy-két surikent. Egy fontos dolog: a többi tanítványt a próba ideje alatt nem szabad megszólítani! Reggel az öregúr felkiabálja a népet és már sétálhatunk is velük az imaterembe. Miután mindenki becsődül a reggeli ájtatossághoz, a Mester azt tanácsolja, hogy egy ima elmormálásával kezdjük ezt a szép új napot. Válasszuk a tárgyaink közül a füstölőt és mormoljuk mi is el valamilyen imát (mindegy melyiket). Miután a Mester befejezte a sajátját, átsétál a szomszéd terembe, ahova természetesen követi a díszes társulat is a tanórára, ahol a harmónia alapelveit fogják tanulmányozni. Olvasgassuk mondjuk a katedra elején levő scrollt (ugyanaz, mint amilyenek a két falu templomában voltak). Miután ez megvolt, magányos meditáció következik és a társaság szétszéled. Mi menjünk az emeletre, ahol egy csomó (számszerint 7 db) scroll olvasgatásával tölthetjük az elmélkedés perceit. A scrollokon van minden, mi szerzetesnek ingere: vallási útmutató keleti filozófiákról, néhány szó a Hold változásaihoz viszonyított időszámításról, *Moebius* tanításai és próféciái, a testi és szellemi frisseség tippjei (például ilyenek: együnk és aludjunk rendszeresen), stb. A legnagyobb marhaságnak tűnik az egyetlen hasznos dolog, amit a tekercseken találhatunk: a núbiai nyelv legfontosabb kifejezései. Miután végeztünk a scrollokkal, sétáljunk le az ebédlőbe: a jobb oldali helyiségben már itt van az Mester és vacsorára várja a jónépet. Álljunk meg valamelyik asztal mögött, majd amikor az öreg szól, válasszuk a FOOD-ot a tárgyaink listájából és együk meg. Ezután sétáljunk vissza a hálócellába és miután a Mester szép álmokat , terítsük le a gyékényünket és szunyókáljunk egyet (természetesen mindezt a lakócellánkban). Másnap reggel ismét sétáljunk el a néppel az imaterembe és kezdjünk imába. Mihelyt megkezdenénk az imádkozást, a Mester közli, hogy az előző napi műsortervet sikerült teljesítenünk és most már csak egyetlen, végső teszt van hátra: az igazi ellenség önmagunk mélyén rejlik — igazi mesterré csak az válhat, aki önmagát is le tudja győzni. Ez szó szerint így történik: harc következik saját magunk ellen. Miután annak a rendje s módja szerint laposra verjük magunkat, a Mester örvendezik, hogy kiálltuk a próbát és — hosszú vallási púderrel fűszerezve — átadja nekünk az Igazság Köpenyét és Botját. Ezzel egyidőben *Moebius* is belevigyorog a képünkbe és emeli eggyel a tudásszintünket. A tárgyaink listájában megjelenő köpenyt és botot (ROBE AND STAFF) választva, beöltözhetünk szerzetesnek és a további harcokban már bottal szállhatunk szembe az ellenfelekkel.

• A szigetrendszer legnagyobb szigetén fekszik a Császári Palota. Megközelítése két módon lehetséges: dél felől az ajtón vagy a Palotától északra fekvő barlangon keresztül, amelynek a kijárata a Palota kertjének hátsó részén levő vízesésbe vezet (ez utóbbi útvonalon találkozhatunk a *Shen Jang* elől rejtőzködő vajákossal is). Az első útvonalon haladva az ajtóban két gárdistába botlunk. Csak akkor engednek be, ha szerzetescsuklyát viselünk (vagy előbb laposra verjük őket). Az egyik így is állandóan a nyomunkban marad és nemsokára belénkköt. A Palota belső részén egy csomó épület található, amelyek felfedezése hosszú mese, de azért meghallgathatjátok:
Főépület: a földszinten balra található a núbiaiak lakosztálya. Az elrabolt hercegnőnek még volt ideje, hogy a szörnyű rabságba magával hozza a hajszárítóját és egy-két testőrét is, akik nem nagyon kívánnak úrnőjük elé engedni bennünket. Ha elolvastuk a kolostorban a núbiaiakról szóló tekercset és szótárt, akkor szóba elegyedhetünk a núbiai őrrel. A tekercs két dolgot említett meg erről a népségről: nagyon szeretnek jázminból készült löttyöket inni, amit ők a Harmónia Teájának neveznek; továbbá, ha egy núbiait találkozáskor nem elég melegen üdvözlünk, akkor az számukra egyenlő a támadással. Ha a palotában álló núbiai őrhöz közel sétálunk, akkor *"Gneziir leh zohr?"* kiáltással fogad bennünket, aminek jelentését talán csak ő tudja — mindenesetre köszöntsük a tekercsről tanult üdvözlő formulával (SALAH). Ez szerinte (szerintük) is így van és erre félreáll(nak) az útból. A núbiai hercegnőt megszólítva ugyanazt a kérdést kapjuk, mint a testőrétől, szóval SALAH-oljunk neki is egyet. Ő is üdvözöl és — ha jól fordítjuk — azután érdeklődik, hogy mi a fenét akarunk tőle? Természetesen teázni jöttünk (EZDERIHN DOHNTEH). A következő körmondatban a hercegnő az után érdeklődik, hogy vajon teára vágyunk-e? Természetesen igennel felelünk (TAYIB). Teázás után ismét vágyaink után érdeklődnek — mivel núbiai szókincsünk a teán kívül már csak egyetlen főnévre terjed, most jázmint fogunk lejmolni (AHVIIR-PLUUMFIR-TAYIB). Mihelyt megkaptuk, *Moebius* is elődugja a képét és emeli eggyel a tudásszintünket.

• A földszinten jobbra van a Hadúr háremének a lakosztálya. Az ágyasok részlegében szédelgő *Shiho Li* nevű hölgyet megszólítva értékes infok birtokába kerülünk: az emberek közül a Hadúrról érdeklődve megtudjuk az időbeosztását. A Hadúr a Nappal kel, délelőtt a trónterembe siet és ott van délutánig, aztán visszatér a lakosztályába, ahol megvacsorázik és nyugovóra tér. Az ágyasainak mindig megparancsolja, hogy a vacsorát vele együtt költsék el. Az időbeosztás ismerete arra jó, hogy elkerüljük a kötözködő hajlamú Hadurat, ha véletlenül nem trainerrel játszanánk. Egyébként csak várjuk meg az estét, amikor a hölgyek felsétálnak hozzá az emeletre vacsorázni — aztán ugorjunk fel hozzá mi is és rúgjuk fel. Bánatában elmenekül egy birodalmi gályán, de előtte elejt egy kulcsot, ami a rabok börtönét nyitja (itt van lesittelve az öreg császár is). Ha már úgyis itt vannak, válthatunk egy-két szót azzal az ágyassal is, aki az időbeosztást elárulta: nagyon örül, hogy sikerült legyőznünk a Hadurat, blablabla, de közben ők is ügyeskedtek egy kicsit: megszereztek egy másik kulcsot, ami a Hadúr szekrényeit nyitja a hálószobájában és most szeretnék átadni nekünk. Az emeleten két szekrényt találunk: az egyik tök üres, a másikban viszont egy rinocérosz szarvára bukkanunk.

• *Shen Jang*, a gonosz varázsló, alkimista, stb. háza szintén a Palota kertjéből nyílik és egyáltalán nem meglepő módon *Shen Jang*ot találjuk benne. Nem kimondottan örül a látogatásunknak, sőt, úgy fejbekólint, hogy hirtelen a Halál Szigetén találjuk magunkat... (ld. később) Mint az eddigiekből kiderült, *Shen Jang* a főellenség a játékban — értelemszerűen az ő szobájában levő scrollon találhatók a legjobb infok a teendőinkkel kapcsolatban. Mivel *Shen Jang* jó szokása szerint kupánvág bennünket, amikor bekukkantunk hozzá (majd a játék végén leszoktatjuk erről a rossz tulajdonságáról), a scrollja szövegét csak egyetlen módszerrel tudjuk elolvasni: ha éppen nincs itt. Már többször történt rá utalás, hogy újholdkor az *Astral* bolygón múlatja az időt — ergo ilyenkor kell itt tiszteletünket tennünk. A

scroll szövege:*"Egy kis Huo Ma Ren csusszant a Császár teájába. Újhold első éjszakáján átlépek az Astral Kapun keresztül az Astral bolygóra. Az egyetlen probléma már csak a Halhatatlanság Barackfája a Halál Szigetén: Shin Doh, a szerencse istene őrzi egy panda képében. Újhold éjszakáin visszatér eredeti alakja. Brutális onik őrzik az utat a barlangjában"*. A szöveg első része egyértelmű: megvan a bizonyíték arra, hogy mivel mérgezték meg a Császárt! *Lu Sang* mesternek (*Xiang Loh* vajákos embere) pedig csak a méreg nevére van szüksége az ellenméreg elkészítéséhez. A szöveg többi része kissé zavaros, de a következőkből egy kissé világosabbá válik (vagy még zavarosabbá...).

• A Halál Szigetére kétféle módon juthatunk el: vagy úgy, hogy *Shen Jang* kupán vág bennünket, vagy úgy, hogy elhajókázunk oda (kezdetben a B-verzió az ajánlott, mert valahogy vissza is kéne térni onnan és az hajó nélkül kissé körülményes lesz. A sziget rendkívül barátságos hely: egyrészt állandó viharok tombolnak a sziget körül és a legtöbb villámnak az a szokása, hogy egy jó nagyot belénk csap, aminek az egészségünk egy cseppet sem örül. Ezenkívül a szigetet egy oni nevű népség lakja, akik kimondottan utálják a turistákat. Ezt úgy juttatják tudomásukra, hogy tűzlabdákkal dobálják őket és ha véletlenül sikerülne elkapniuk valamelyiket, akkor azt bedobják egy barlangba. Ez az eljárás egyrészt nem tesz jót a lélek erejének, másrészt főhősünk kissé zavarttá (CONFUSED) válik: a billentyűnyomásokra nem egészen arra megy, amerre kellene. Szerencsére ez az állapot nemsokára megszűnik — aztán megint előáll, mihelyt a barlangban portyázó onik közül valamelyik megint a nyakunkba ugrik. (A sérüléseink egyébként nagyszerűen gyógyíthatóak itt az *Eye of Fire* és a *Health Elixir* gyógyszerek fogyasztásával). Ebben a barlangrendszerben él egy eldugott helyen *Shin Doh*, aki hol panda maci, hol a szerencse istene (újholdkor) és őrzi a Halhatatlanság Barackfáját. Panda képében nem tudunk vele beszélgetni, mert núbiaiban ugyan már otthonosan mozgunk, de pandául még az egyszerűbb dolgokat sem tudjuk elmakogni — ellenben újholdkor szert tehetünk nála egy bizonyos barackmagra...

A Halál Szigetének északkeleti részén egy másik barlangba nyílik bejárat, amiről *Di Ahn Jon*, a felfedező is említést tett a naplójában. Ebben a barlangban él *Kah No Bi*, aki szerény tiszteletdíj fejében természetfeletti képességeket biztosító talizmánokat gyárt különféle dolgokból (*Di Ahn Jon* például láthatatlanná lett egy vak ember cipőjéből készült talizmántól). A tiszteletdíj: egy darab teknőspáncél/talizmán. Bár *Di Ahn Jon* naplója nem említi, hogy a halásztól milyen teknőcöt kell ehhez venni (GREEN vagy STRIPED TURTLE), de ha valaki nagy nehezen elhurcol ide egy zöldet, akkor majd rájön, hogy STRIPED kellett volna... *Kah No Bi* scrollján találhatóak az általa készíthető varázslatok:

Lebegés (LEVITATION): Lebegteti a pácienst, ami a közlekedésnek meglehetősen kényelmes módja. Egy gém tollára van szükség hozzá (*Di Ahn Jon* szigetén beszerezhető a gémtől). Kiváltó ima: ON THE WING

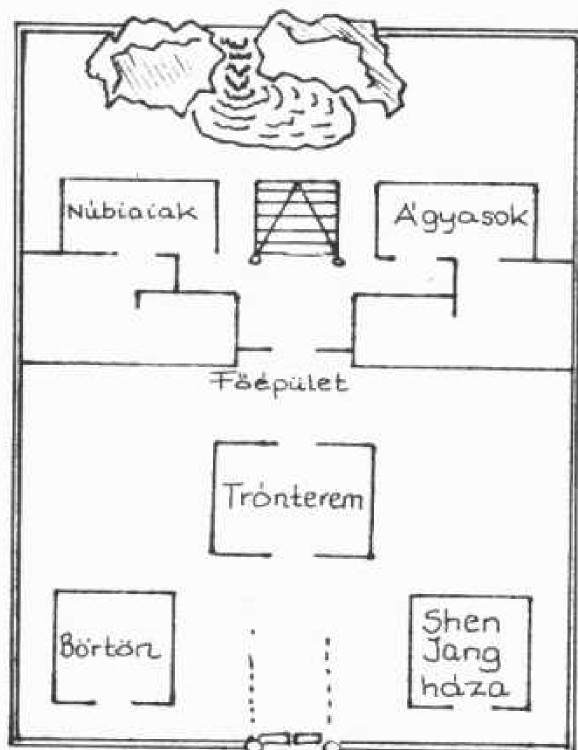
Láthatatlanság (INVISIBILITY): A neve magáért beszél. Egy vak ember cipőjére van szükség hozzá (*Xiang Loh*ban a koldustól lehet megvenni). Aktiváló ima: UNSEEN PRESENCE

Vízenjárás (WATER WALKING): Szabadon mászkálhatunk vele a vízen (á la Mózes). A talizmánhoz egy tengeri herkentyű állkapcsára (SEA BEETLE'S MANDIBLE) van szükség. Ezek az állatok elég nagy számban élnek a Halál Szigetének környékén levő tengerben és rögtön felismerjük jelenlétüket onnan, hogy egy jó nagyot a fejünkre csaptak. Az állkapcsukat természetesen csak úgy szerezhetjük meg, ha nem veszik észre, hogy jövünk — tehát kell hozzá már egy láthatatlanság talizmán is. Kiváltó ima: THE SOLID PATH.

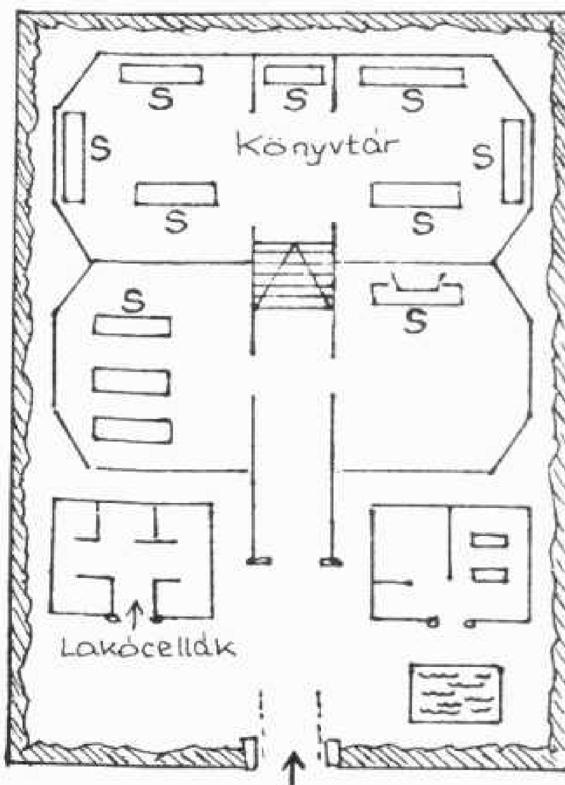
Sérthetetlenség (INVULNERABILITY): Viselőjét megóvja a fizikai károsodásoktól (mit szól majd ehhez *Shen Jang*?). A talizmán a tengeri sárkány pikkelyéből (SCALE) készül, akit csak vízen járva és láthatatlanul tudunk megközelíteni (kell tehát olyan talizmán is). Kiváltó ima: THE ARMORED ONE.

Nna. Most már hetet-havat sikerült összehordanunk a **WINDWALKER**-ről. Ennyi tipp valószínűleg az amatőr kalandozóknak is elég lesz ahhoz, hogy kellemes átalvatlan éjszakákat töltsenek a játékkal. Hopp! Majdnem elfelejtettük, hogy egy hasznos tárgyról még nem esett egyetlen szó sem: ezt hajnövesztőnek hívják és nem a játékban lehet beszerezni, hanem a sarki patikában. Ezt mindenképpen készítsük magunk mellé, mert hajzatunkban a játék folyamán egész biztosan folytonossági hiányok fognak képződni. Az időzítések eltalálásához és a játék végéhez kellemes újrakezdéseket kívánunk...

IMPERIAL PALACE

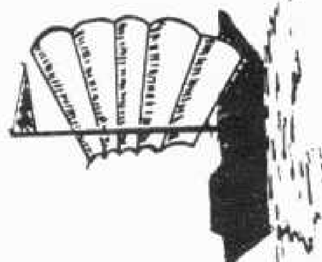


MONASTERY



Ka Noh Bi
Isles of Dead
PANDA
MONASTERY
THIEVES' CAVE
SECRET WAY
The Imperial Palace
Feng Shu
PUHN TIANG
IDOL
Lu Shang
XIANG LOH
HERON
Di Ahn Jon





Combat Pilot

Ha jól számoljuk, akkor — a TökösMákost leszámítva — idestova 10 számmal ezelőtt olvashattatok szimulátor-leírást a CoV-ban. Mivel ezt az állapotot teljességgel tarthatatlannak éreztük, kotorászni kezdtünk a régiségeket tartalmazó fiókunk mélyén valami "leírnivaló" után. Hmmmm, **INTERCEPTOR** — már volt; **FIGHTER BOMBER** — már volt; **FALCON** — már volt; **STEALTH FIGHTER** — már volt; **RETALIATOR** — már volt. **TANK KILLER** — ez cool, ez még nem volt! Óh, sajnos hibás — ez majd csak lesz. Áhá! **F-16 COMBAT PILOT**! Dupla öröm: még nem volt és működik! Amigán mondjuk nem számít valami vadonatújnak, mert kb. a **FALCON**-nal együtt jelenhetett meg (szóval testvérek között is van már vagy két éves), tehát mindenképpen aktuális egy leírás róla. Már csak azért is, mert 64-en is megjelent egy lemezes átirata. Ha valaki látta az Amigás **COMBAT PILOT**-ot és utána megnézte 64-en is, akkor — első pillantásra — egész biztosan elégedetten csettintett a nyelvével: a lehetőségekhez képest szinte tökéletesen sikerült átültetni a játék grafikáját. Aztán később már egy kicsit savanyúbb lett a csokoládé...
A **COMBAT PILOT** a szimulátorok közül egy nagyon érdekes vonásával emelkedik ki, mégpedig azzal, hogy a szokásos küldetéseken kívül egy stratégiai részt is elhelyeztek benne, ahol nemcsak egyetlen gépet, hanem egy 4 F-16-osból álló századot irányítunk. Lehetőség van csak "sima" bevetéseket játszanunk vele, de ha karrierre vágyunk, akkor a játék két nagyobb részre fog oszlani: először 5 gyakorló küldetésben kell elsajátítanunk mindazon feladatokat, amelyekkel egy hétköznapi vadászpilóta szembekerülhet (itt a célpontokat meg fogják szabni nekünk), majd ha sikeresen helytálltunk, következik a stratégiai rész, amelyben a támadó ellenséges csapatok ellen saját elképzeléseink alapján kell csapásokat mérnünk.
Az alábbiakban a bonyolultabb Amiga verziót ismertetjük és közben kitérünk a 64-es változat eltéréseire:

Indulás

Bejelentkezés után az eligazítóhelyiséget látjuk. A repülőtérre nyíló ablakra (DEMONSTRATION) clickelve indíthatjuk a játék demoját, ahonnan 'SPACE'-szel tudunk ide visszatérni. A demoban egy éjszakai és egy nappali bevetést nézhetünk végig, ami a gyakorló küldetések közül a *Scramble*-t mutatja be.
Az asztalon álló számítógép (CONTROLS) választása után két irányítási mód közül választhatunk. Az asztal mögötti falon lógó két képre clickelve, a gépünk fegyverzetének (WEAPONS DATA) illetve az ellenséges gépek (AIRCRAFT DATA) műszaki adatait vizsgálhatjuk. Az ellenséges gépek (AIRCRAFT DATA) technikai adatai a játék szempontjából nem túl lényegesek — a lényeg, hogy a három legmodernebb szovjet vadászgéptipussal (MIG-27, MIG-29 és MIG-31) fogunk találkozni a bevetések során.
A fegyvereknél (a tapasztaltabb játékosoknak valószínűleg már ismerős lesz mindegyik) az alul levő ikonokkal lapozhatunk és az EXIT-tel térünk vissza. A jobb felső sarokban lévő sziluettnél látható, hogy az adott fegyverből melyik felfüggesztési pontra lehet pakolni és hány darabot :

DURANDAL: Az ellenséges repülőterek kifutópályáinak megrongálására használható rakéta. 250 láb alatt kell elengedni. (A 64-es verzióban valahogy nem tudtuk használni...).

AIM-9 SIDEWINDER: Az amerikai légierő gépeinek standard kis hatótávolságú, légi célpontok ellen alkalmazott infravörös irányítású rakétája. Hatótávolsága 11 mérföld, a célzóberendezése csak ezen a távolságon belül levő célpontot képes befogni. A célzóberendezést az egyik kontrollmonitorra lehet behívni, de ennek a használata nélkül is el lehet találni az ellenséges gépeket. Ha hatótávon belüli befogott célpontra tüzelünk vele, akkor a találat majdnem biztos, de az ellenség *flare* szórásával elkerülheti.

AGM-65 MAVERICK: 25 mérföldön belüli földi célpontok ellen használható *'fire and forget'* (teljesen automata vezérlésű) rakéta. Elméletileg 30.000 láb alatt bármilyen magasságból indítható és a befogott célponton a találat teljesen biztos. Két fajtája van: a D típus infravörös-, az E lézerirányítású. Mindkét típust azonos módon kell használnunk: ha a *Maverick* az aktuális fegyver, kapcsoljuk be valamelyik kontrollmonitoron a *Maverick*ek célzóberendezését, majd miután a célpont (vagy a célpontok valamelyike) látótávolságba került, nyomjuk meg a 'tűz' gombot. A látótérben egy négyzet mutatja, hogy a célzóberendezés követi a célpontot és ezzel egyidőben a kontrollmonitoron is megjelenik a célpont képe. Ha ez megtörtént, azonnal tüzelhetünk is.

AGM-88 HARM: Automatikus radarirányítású rakéta 12 mérföld távolságon belül fekvő földi célpontok ellen. A *Maverick* biztosabb...

Mint már említettük, a játék tulajdonképpen két részből áll: az első részben el kell sajátítanunk a gép irányítását és helyt kell állnunk az 5 küldetésben, majd ezután következik a karrier az éles bevetésekkel, ahol már némi stratégiai érzékre is szükség lesz. Nem kötelező karriert játszanunk: ha a pilótára (QUICKSTART) clickelünk, akkor csak sima gyakorlórepülést játszunk, az ajtót (MISSIONS) választva pedig a küldetéseket gyakorolhatjuk egyenként. Ha karriert akarunk játszani, akkor mindenekelőtt az iratszekrényre (PILOT'S LOG) clickelve egy előre megformázott lemezből save-disket kell gyártanunk, amire majd kimentegethetjük a teljesített küldetéseket. Ha már van kimentett karrierünk, akkor a pilóta lába mellett lévő táska választásával (RECALL GAME) behívhatjuk a save-diskről. Ha a karriert most



△ ***Kellemes lehet egy ilyen szerelésben...*** (Amiga)

kezdjük, akkor az ajtó (MISSIONS) választása után határozzuk meg, hogy melyik gyakorló küldetést akarjuk játszani. Ha save-disket nem használunk, akkor a program ennek az opciónak a választásakor jelzi, hogy a teljesített gyakorlat nem kerül kimentésre, tehát öncélú repkedés következik.

Küldetések

A MISSIONS választása után megjelenő képernyőn az egyes képek választásával tudjuk kiválasztani, hogy melyik gyakorlatot akarjuk játszani:

TRAINING: Ez a gyakorló üzemmód. Választása után megjelenik a lista, ahol kijelölhetjük, hogy a gyakorlás honnan kezdődjön: a FREE FLIGHT gyakorló repülés, tulajdonképpen ugyanaz, mintha indításkor a QUICKSTART-ot választottuk volna, a LANDING PRACTICE pedig leszállási gyakorlat. A további menüpontok választásával a küldetéseket gyakorolhatjuk, de — karriernél — a sikeres teljesítés után sem kerül kimentésre a játék! Ha megvan a megfelelő küldetés, akkor BEGIN TRAINING-gel kezdünk, CANCEL-lel vagy a bal felső sarokban lévő ikon választásával visszalépünk a küldetés kiválasztásához.

GLADIATOR: Szimulátoroknál kuriózumszámba menő opció — két játékos játszhatja egymás ellen a stratégiai részt (amihez természetesen két összekötött Amiga szükséges). Választása után be kell állítani az adatátviteli sebességet és ki kell választani, hogy a piros vagy a kék vezért fogjuk irányítani. Ha nem párban játszunk, akkor ezután TAKE OFF-ot ne válasszunk, mert a játék OPPONENT NOT READY üzenettel lefagy.

WATCHTOWER: Két földi célpontot kapunk (*Fuel Depot, Factory Complex, Power Station* vagy *Airbase* fajtákból), amelyekről fotókat kell készítenünk. Szükséges felszerelés tehát az *Atars Pod*.

TANKBUSTER: A neve magáért beszél: a felvonuló ellenséges harckocsioszlopokat (egy vagy két oszlop) kell támadnunk.

HAMMERBLOW: Itt egy vagy két ellenséges támaszpontra (*Command Center, Airbase, Military Base* vagy *Sam Site*) kell csapást mérnünk.

SCRAMBLE: Bevetési gyakorlat. Vadászat a légtérbe behatoló MIG-ekre. 2-3 ellenséges vadászgép jelent meg a repülőtér közvetlen közelében és minél gyorsabban le kell lőnünk őket.

DEEPSTRIKE: Alacsonytámadás az ellenség utánpótlási vonalai (*Fuel Depot, Factory Complex, Power Station*) ellen. Javasolt fegyverzet ezek ellen az Mk-82-84 bombák, esetleg a *Maverick*-ből az E típus (mivel a D típusú infravörös vezérlésű, nem nagyon akarja befogni az épületeket). A célok viszont olyan nagyok, hogy még bombákkal is nagyon nehéz elhibázni őket.

(A 64-es verzióban az eligazítóhelyiség és a küldetések képernyője össze van vonva egy képre. Innen — érthető okokból — kimaradt az egymás ellen való küzdelem; a RECALL GAME és a PILOT'S LOG menüpontokat a karrierhez összevonták egy menüpontba (a save-disket a programból is meg lehet csinálni), a küldetések gyakorlása pedig úgy történik, hogy a TRAINING feliratú ablakra clickelve ON/OFF állásba tesszük a gyakorlási lehetőséget. A 64-es verzióban nem lehet a leszállást gyakorolni.)

Előkészítés

Valamelyik küldetés választása után egy nagyléptékű térképet látunk, ami a harcterületet ábrázolja (a saját terület a térkép bal oldala). Piros jelek mutatják a különböző ellenséges célpontokat, sárgák (64-en zöldek) a saját reptereinket és szürkék a saját objektumokat (a többi jelölés nyilvánvaló). A térkép alatt 6 nyomógomb látható, amelyek választása a következő dolgokat eredményezi:

COMMAND: Ez csak a stratégiai résznél (a gyakorló küldetések teljesítése után) él, ezzel vesszük át az egyes gépek feletti parancsnokságot.

MISSION: Csak a gyakorló küldetéseknél használható. Választása után megkapjuk, hogy melyik küldetést játszuk (MISSION), és a küldetés célpontjainak (TARGET A/B) mik a koordinátái.

TARGETS: Lehetséges célpontok (saját/ellenséges) megjelenítése/kikapcsolása a térképen.

Command Centre: parancsnoki bázis. Mindkét oldalon csak egy-egy db van belőlük.

Military Base: támaszpont.

Tank Battalion: harckocsioszlop. Ez egyenként 3 db harckocsit jelent, de — a gyakorló bevetéseknél — a célpont leküzdéséhez elegendő egyetlen tankot is eltalálni.

SAM Site: légelhárító rakétaállások. Ezek egyenként 4 db kilövőállványból állnak, de — a gyakorló bevetéseknél — a célpont leküzdéséhez elegendő egyetlen kilövőállványt is eltalálni.

EWR Site: radarállomások. Nem szoktak a bevetések célpontjaként szerepelni, de ha egy ilyen bemér bennünket, akkor nemsokára számíthatunk az ellenséges vadászok megjelenésére, illetve SAM-állás közelében levegő-föld rakétákra.

Fuel Depot: üzemanyagraktárak. Egyenként 3 db épület, elegendő egyet eltalálni.

Power Station: erőművek.

Factory Complex: gyárak.

REPORT: a felderítés jelentése a várható ellenséges tevékenységről, illetve a gépünket követő földi és légi elhárítás aktivitásának szintjéről.

WEATHER: Időjárásjelentés a szélirányról, a széllökésekről és a felhőzetről.

WAYPOINT: Tájékozódási pontok betáplálása a fedélzeti számítógépbe. Az ezeket összekötő vonal adja meg a bevetés tervezett útirányát. A W0 jelölésű *waypoint* automatikus (mindig a kiinduló repteret tartalmazza), ezenkívül bal clickkel még 5 tájékozódási pontot tudunk meghatározni. Alul, a bal oldali ablakban (WAYPOINT POROGRAMMER) látható, hogy a pointer pillanatnyilag melyik koordinátára mutat; a középső részen láthatóak a már beállított *waypoint*ok és a küldetés célpontjainak a koordinátái; a jobb oldalon lévő ablak választásával pedig törölhetjük az eddig beprogramozott támpontokat (RESET ALL THE WAYPOINTS). Jobb clickkel egyenként is lehet törölni *waypoint*okat.

A küldetéseknél csak azokat a célponttípusokat érdemes bekapcsolva tartani, amelyek a MISSIONS menüpontban célpontként szerepelnek, mert így könnyebb megtalálni őket. A célpontok közelében (vagy mondjuk rajta) jelöljünk ki egy-egy *waypoint*ot, hogy egyszerűbb legyen odatalálni. Logikus, hogy az útvonalat úgy tervezzük meg, hogy az lehetőleg ne az ellenséges SAM-állások felett vezessen...

A jobb oldalon három ikon található, amelyekből a TAKE OFF választásával kezdhetjük meg a küldetést, a MET OFFICE-ra clickelve pedig megvizsgálhatjuk (vagy akár át is állíthatjuk), hogy a küldetésben lesz-e gyenge/erős (LIGHT/STRONG) szél (WINDS) és az milyen irányból fog fújni. A TURBULENCE jelzi, hogy számíthatunk-e szélörvényekre, DAY/NIGHT pedig hogy nappali vagy éjszakai küldetés vár ránk. A CLOUDS mutatja a felhőzetet, ha aktív, akkor a HEIGHT jelzi a felhőzet alsó határát (át is lehet állítani). A felhőzet nehezítés a játékban: mivel egy kukkot nem látunk előre, felhőbe kerülve a műszerek alapján kell (vak)repülnünk.

(A 64-verzió eltérései: Az Amigán ki/bekapcsolható dolgok (időjárásjelentés, célpontleírás, *waypoint*ok) egyszerre látszanak a képernyő alsó részén és nem lehet kapcsolgatni a célpontok megjelenítését sem a térképen — mindig az összes a képernyőn van. A *waypoint*okat nem köti össze piros vonal és egyenként sem lehet törölni őket, csak az összeset (CLEAR). Az időjárási paraméterek fixek, nem lehet állítani őket.)

A WEAPON ikon választásával szerelhetjük fel a gépet. Vigyázat, ha ezt kihagyjuk, akkor a gép mindössze 500 db gépágyútöltény fegyverzettel száll fel! (64-en az EXIT választására a térkép után automatikusan ez következik.)

A gép felszerelése

Egy F-16-os vadászgépet látunk szemből, amely a szárnyak alatt 3-3, a szárnyak végén 1-1 és a törzs alatt 1 db fegyverfelfüggesztési csomóponttal rendelkezik. A felső sorban az A.U.W. mutatja az aktuális felszállósúlyt, FUEL az üzemanyag mennyiségét, ROUNDS a beépített gépágyúhoz szolgáló lőszert (500 db) és G a gép által elviselt nehézkedési erőt (ez általában 9, de ha valamelyik csomópontra 3 db *Maverick*et tettünk fel, akkor 5.5-re csökken).

A gép jobb szárnya alatt látható FUEL felirat az üzemanyagtöltőt jelzi: az egér bal gombjával növeljük, a jobbal pedig csökkentjük az üzemanyagot (nem mintha erre szükség lenne: alapállapotban teljesen fel van tankolva, csak a stratégiai részben kell ismét feltölteni a tartályt).



△ ***Most már barátságosan fest a masina*** (64)

Az alsó részen láthatóak a választható felszerelések. A fegyverek aktáit jelző "fülekre" clickelve kapjuk meg a fegyver képét és leírását, továbbá ez a fegyver lesz az aktuális is. A rakéta alakú pointerrel valamelyik csomópontra mutatva tudjuk az aktuális fegyvert feltenni az üres csomópontra (bal click) vagy jobb clickkel leszedjük az ott lévő felszerelést (a felrakás/leszedés a szárny alatti csomópontoknál az egyensúly végett parallel történik). A felszerelések közül a *Maverick*, *Harm*, *Sidewinder* és *Durandal* nevek már ismerősek a játék elejéről, a többi felszerelés a következő:

AIM-120 AMRAAM: közepes hatótávolságú levegő-levegő rakéta, működése hasonló a *Sidewinder*hez. 3-25 mérföld távolságban levő célpontok ellen használható.

MK-82/83/84 (64-en nincs): 500/1.000/2.000 font súlyú hagyományos bombák. Értelemszerűen földi célpontok (főleg tankok, épületek) ellen használhatóak. A használatuk lehetőleg zuhanóbombázással történjen. Az Mk-82/83 bombáknál a ráreüléssel célzunk, az Mk-84-nél egy célzóberendezés is segít a célzásban: ha ez az aktív fegyver és a célpont a célkörben van, akkor nyomjuk meg a 'tűz' gombot. Megjelenik egy kis kör és — ha éppen nem kanyarodunk — egy folyamatosan

fogyó függőleges vonal. Amikor a vonal elérte a kört, a megfelelő helyen vagyunk — újabb 'tűz' gombbal mehet is a csomag. Miután a gép orrát a magasba emeltük, nemsokára hallható a becsapódást jelző detonáció és hátrapillantva lemérhetjük a célzás pontosságát.

LANTIRN (64-en nincs): Ez egy passzív fegyver. Az ECM kombinált zavarórendszert tartalmazza bemérő- és rakétavezető radarok ellen. A törzs alsó részére lehet felrakni, de nem foglal el felfüggesztési pontot (tehát ezen kívül még lehet a törzs alá felrakni például egy tartályt is).

ATARS RECON POD: A törzs alatti csomópontra felszerelhető berendezés. Felderítő küldetéseknél (például *Watchtower*) van szükség rá: az '**F8**' billentyű megnyomására felvételeket készít a célpontról.

FUEL TANK: 2.200 gallonos pót-üzemanyagtartály a repülési távolság meghosszabbításához. A tartályban lévő üzemanyag automatikusan, hozzáadódik a teljes készlethez, tehát nem kell külön átszivattyúzni belőle, mint a **FALCON**-ban.

Az F-16 standard fegyverzetéhez tartozik még a beépített gépágyú, amelyre küldetésenként 500 töltényt viszünk magunkkal. A bevetéshez szükséges fegyverzetet nem szükséges nekünk összeállítani: az alsó részen látható GROUND CREW RECOMMENDED (64-en CREW'S CHOICE) ikonnal a földi személyzet által javasolt fegyverek kerülnek automatikusan a helyükre (általában jól válogatnak a fiúk, de néha nem árt felülbírálni az elképzeléseiket...). A PILOT 1/2/3 ikonok csak a stratégiai részben lesznek használhatók: ezzel választjuk ki a gép pilótáját (a kigyújtott STORE lámpa jelzi a használható pilótákat). A CLEAN ikon választásával az összes csomópontról leszedhetjük az oda felrakott felszerelést.

(64-es eltérések: Csak *Sidewinder, AMRAAM, Maverick D/E, Durandal, Harm, Atars Pod* és *Fuel Tank* felszerelések választhatók. Választásukra nem technikai leírást kapunk, hanem a felső sorban a WEAPONS SELECTED felirat mutatja, hogy ez az aktuális fegyver és valamelyik felfüggesztési csomópontra clickelve ilyen fegyver fog ott megjelenni.)

Miután a megfelelő cuccokat összeválogattuk, az EXIT választásával lépjünk vissza a térképhez és onnan a TAKEOFF választásával kezdjük meg az akciót (64-en az EXIT rögtön indítja).

Kezelőbillentyűk:

Amiga

Amikor a gép fülkéjébe kerültünk, mindenekelőtt nyomjuk meg az '**Enter**'-t egyszer vagy kétszer, különben bármilyen billentyűnyomásra csak idegesítő sipolás a válasz. A gép irányítása bármelyik portba dugott joystickkal, vagy a számbillentyűkkel lehetséges (numerikus billentyűzetről és standard billentyűzetről egyaránt). Az '**1**' és a '**3**' billentyűkkel aktiválhatók a segédszárnyak, vagyis magasságvesztés nélkül tudunk kis szögben kanyarodni (pontos irányba álláshoz használható). További kezelőbillentyűk:

'F1-F3': A három kontrollmonitor kijelzési módjainak változtatása egyenként. Ugyanezt váltják a '**W**', '**E**' és '**D**' billentyűk is: csoportosan kapcsolják a kijelzési módokat.

'F5': A műszerfal 10-es számmal jelölt ablaka kijelzési módjának beállítása (*airport/target/waypoint*).

'F6': Lapozás a 10-es ablakban lévő infok között, aszerint, hogy '**F5**'-tel milyen üzemmódot állítottunk be vele (tehát ha *waypoint*ot, akkor a *waypoint*okat listázhatjuk vele.

'F7': Az ILS (*Interactive Landing System*) aktiválása. Leszálláskor segíti a manővereket. Csak a repülőtér közvetlen közelében lehet bekapcsolni.

'F8': Az *Atars Pod* felszerelés használata felderítésnél, vagyis fotózás. Az üzenetsorban BAD RECONN DATA mutatja, ha a felvétel nem sikerült vagy nem a célpontot fotóztuk. Természetesen csak akkor használható, ha vittünk magunkkal ilyen berendezést.

'F10': ECM rendszer aktiválása. Csak akkor használható, ha vittünk magunkkal *Lantirnt*.

'Q'/'Tab': Válogatás a fegyverek között.

'T': Rádióüzenet.

'P': Pause, következő megnyomásra folytatódik a játék.

'H': Ki/bekapcsolja a HUD műszereinek kijelzését.

'K': A HUD-ban (*Head Up Display*: a látótérben lévő műszerek együttes megnevezése) ki/bekapcsolja az emelkedést és a dőlésszöget mutató skálát.

'G': Kapcsolat az irányítótoronnyal. Ha repülőtér közelében vagyunk és a leszállás lehetséges, akkor ezután az üzenetsorban folyamatosan szöveges tájékoztatást kapunk a leszálláshoz szükséges manőverekről.

'U': Kerekek be/ki. 300 mérföld/h sebesség elérése után a program is jelzi, ha kint felejtettük őket.

'+'/'—': (a numerikus billentyűzeten is) A hajtóműteljesítmény növelése/csökkentése. Ha már 100% a teljesítmény, akkor a '+' megnyomása az utánégető fokozatait kapcsolja.

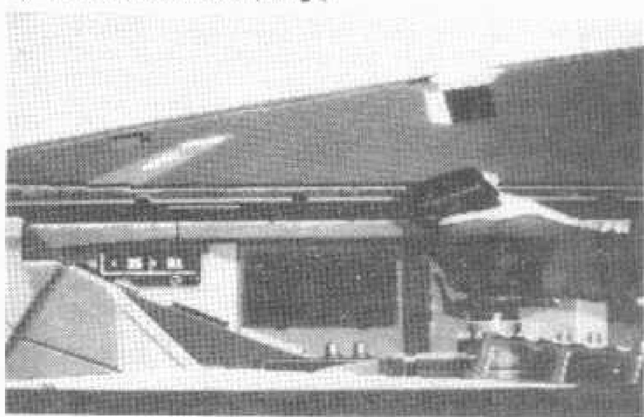
'C': *Chaff* szórása radar irányítású rakéták zavarásához.

'F': *Flare* szórása infravörös irányítású rakéták zavarásához.

'←': Lenyomva tartásával aktiváljuk a szárnyfékeket, azaz a motorteljesítmény csökkentése nélkül érünk el sebességcsökkenést. Leszállásnál, zuhanóbombázásnál illetve légiharcnál ajánlatos használni.

'CTRL'+'E': katapultálás.

▽ ***Na, szép kilátások!*** (Amiga)



A kurzorbillentyűk lenyomásával a hátra/balra/jobbra nézeti képek között kapcsolhatunk. A bal oldali nézetnél egy analóg iránytű jelzi a haladási irányunkat és a motorteljesítményt, a jobb oldali nézetnél pedig az esetleges meghibásodásokat mutatják a kigyulladó lámpák (NAV: kormánylapátok; OXY: oxigénellátás; LAN: futóművek; RAD: radar; HUD: a HUD műszerei, beleértve a célzóberendezéseket is; WPN: fegyverek; COM: kontrollmonitorok; ECM: ECM rendszer; ILS: leszállásirányító). 64-en nincsenek nézeti képek, a meghibásodott berendezések listáját a '4' billentyűvel lehet behívni az egyik kontrollmonitorra — a többi info pedig a műszerfalon is látható.

64:

'1-4': A kontrollmonitorok kijelzési módját állítja (itt nem egyenként, mint az Amigán, hanem logikai csoportonként az összeset).

'+'/'—': A hajtóműteljesítmény növelése/csökkentése. 64-en nincs utánégető.

'T': Rádióüzenet.

'U': Kerekek be/ki. 300 mérföld/h sebesség elérése után a program is jelzi, ha kint felejtettük őket.

'P': Pause, következő megnyomásra folytatódik a játék.

'@': ILS aktiválása és rádiókapcsolat az irányítótoronnyal.

'H': Ki/bekapcsolja a HUD műszereinek kijelzését.

'Z'/'X': Csűrőlapok.

'C': Válogatás a 10-es ablakban jelzett célpontok között.

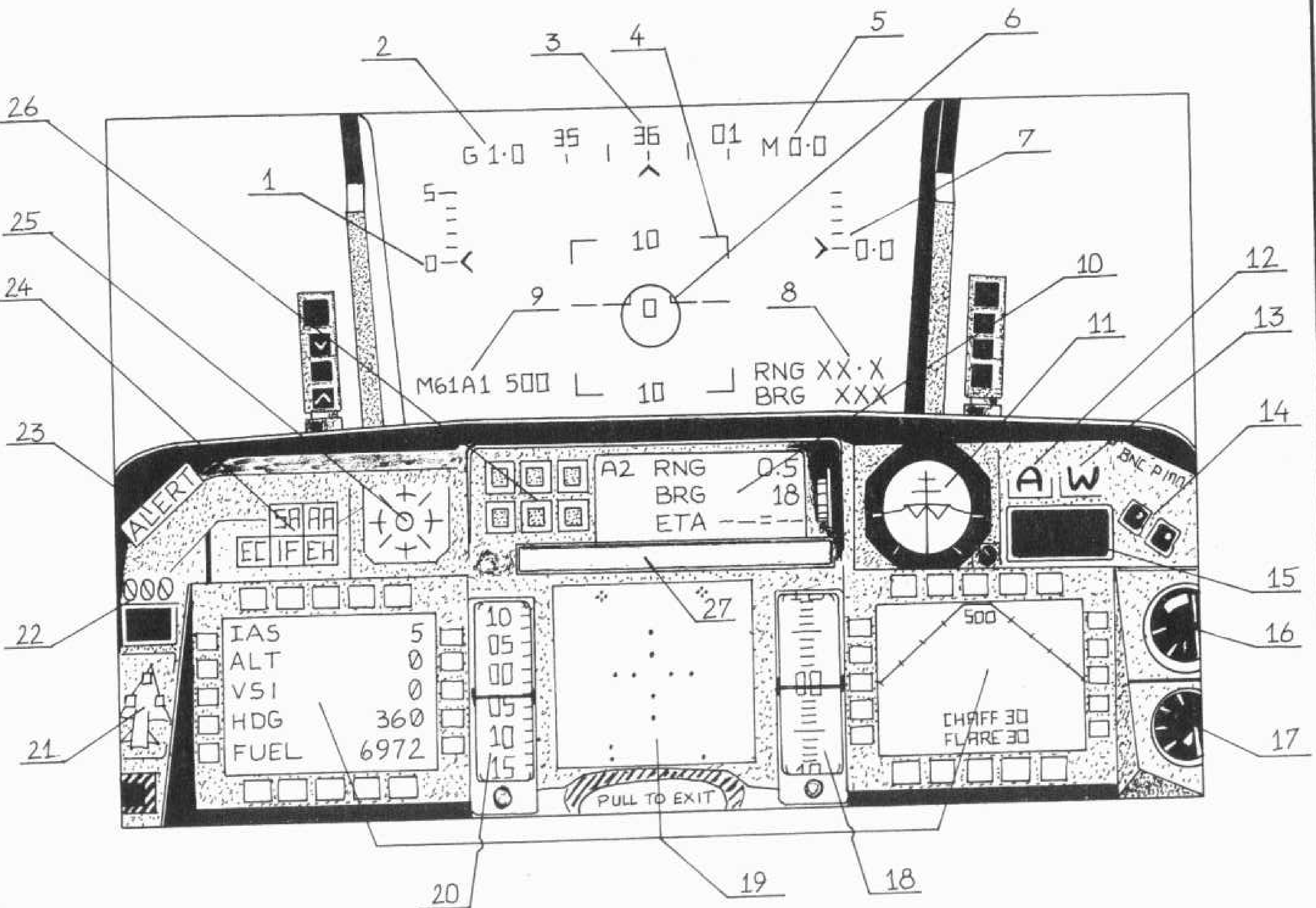
'B': Fékek aktiválása. Ha levegőben vagyunk, akkor szárny-, ha földön, akkor kerékfékek.

'M': Válogatás a waypoint/target/airport kijelzések között a 10-es ablakban.

'F1': Válogatás a fegyverek között.

'F5': *Chaff* szórása.

'F7': *Flare* szórása.


1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
G 1·0
35
36
01
M 0·0
0·0
10
10
M61A1 500
RNG XX·X
BRG XXX
A2 RNG 0.5
BRG 18
ETA
SA AA
EC IF EH
A W
CHAFF 30
FLARE 30
500
PULL TO EXIT
IAS 5
ALT 0
VSI 0
HDG 360
FUEL 6972
ALERT
000

Műszerek

1: Analóg sebességjelző (mérföld/h).

2: A pilótára ható nehézkedési erő (G). Mivel itt nem fordulhat elő a **FALCON**-ból ismerős "vöröslátás" vagy "feketelátás", az értéke csak akkor érdekes, ha valamelyik szárny alatti csomóponton 3 db *Maverick* vagy bomba van: ilyenkor a gép csak 5.5 G terhelést bír ki, tehát nagy sebességnél lehetőleg ne kezdjünk fordulóba úgy, hogy közben meredeken emelkedünk vagy zuhanunk. (64-en nincs ilyen műszer.)

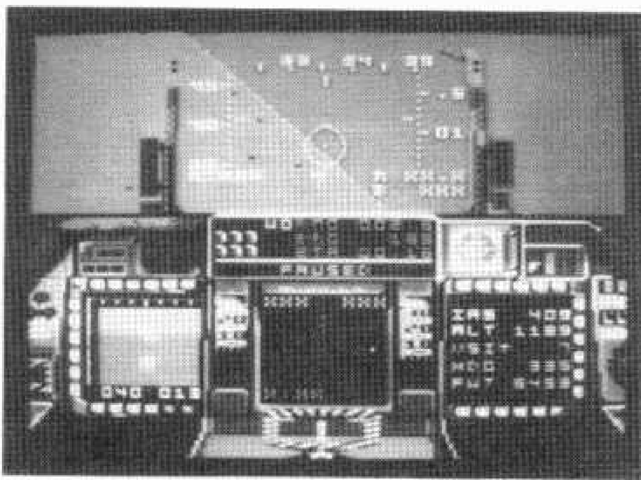
3: Analóg iránytű, a közepén levő nyilacska jelzi haladási irányunkat.

4: A skála a manőverezésben segít: állandóan jelzi az emelkedés mértékét és a gép dőlésszögét. '**K**'-val kikapcsolható. (64-en nincs ilyen műszer.)

5: A hangsebességet (Mach) jelzi. (64-en nincs ilyen műszer.)

6: Célkör.

7: Analóg magasságmérő (x1.000 láb)



△ ***"Repül a nehéz Falcon, ki tudja, hol áll meg?"*** (64)

8: Ha valamelyik fegyver irányítórendszere befogott valamilyen célpontot, akkor RNG jelzi a távolságát, BRG pedig azt a haladási irányt, amerre fordulnunk kell, hogy pontosan a cél felé haladjunk.

9: Az aktuális fegyver kijelzője, mellette a fegyverből rendelkezésre álló készlettel (ha valamelyik kifogy, akkor automatikusan a következőre kapcsol).

10: Ebben az ablakban láthatóak a *waypoint*ok/légi célpontok/repülőterek adatai (attól függően, hogy az '**F5**'/'**F6**' (64-en '**M**'/'**C**') billentyűkkel milyen kijelzést állítottunk be). A/W/T 1-6 jelöli az éppen kijelzett objektum sorszámát; RNG a távolságát mérföldben; BRG azt a haladási irányt, amerre fordulva pontosan felé repülünk; az ETA fedélzeti számítógép pedig azt a — nem valós — időt mutatja, amely a célpont eléréséhez a jelenlegi sebesség mellett szükséges.

11: Analóg műhorizont.

12-13: A fékek visszajelzője. Ha működtetjük, az A lámpa a szárnyfékek, a W a kerékfékek behúzott állapotát jelzi. (64-en ettől egy kicsit lejjebb, a képernyő jobb oldalán vannak ezek a lámpák.)

14: Itt két lámpa található, ami az alacsony üzemanyagszintre figyelmeztet: az alsó 1.000, a felső 500 gallon üzemanyag alatt gyullad ki. (64-en F és E felirata van a lámpáknak.)

15: Ez az ablak tulajdonképpen semmit sem mutat, csak a játék elején látunk benne egy ?IFF és egy ?ETURN feliratot. Ha nincs benne semmi, onnantól kezdve élnek a billentyűfunkciót (talán az üzenetsorban megjelenő kódra kellett itt válaszolni az eredeti példányban). (64-en nincs ilyen műszer.)

16: Az üzemanyagmennyiség kijelzője. (64-en a műhorizont mellett van.)

17: A hajtóműteljesítmény kijelzője. (64-en a műhorizont mellett van.)

18: Az emelkedés/süllyedés analóg kijelzője.

19: Kontrollmonitorok. A három képernyőn az '**F1-F3**' (64-en '**1-4**') billentyűkkel hétféle infot jeleníthetünk meg:

- Repülési adatok: IAS mutatja a sebességünket; ALT a magasságunkat; VSI az emelkedés mértékét (ha piros, akkor negatív, vagyis süllyedünk); HDG a pontos haladási irányt fokban (ezt kell összevetni a 10-es számú ablakban lévő BRG értékkel, ha a kijelölt célpont felé akarunk haladni); FUEL az üzemanyag mennyiségét.
- ILS leszállóműszer képernyője: csak repülőtér közelében lehet bekapcsolni. A sárga vonalak mutatják, hogy milyen szögben repülünk rá a kifutópályára, a felső részen levő számok a haladási irányunkat illetve azt a szöget mutatják, amelyből a kifutópályára rárepülünk, az alsó számok pedig a földet érésig hátra lévő időt és a reptér távolságát jelzik (ez a távolság az irányítótorony távolsága, nem a kifutópálya eleje!).
- Fegyverképernyő: a gép sziluettjén levő ábrák mutatják, hogy mely csomópontokon vannak fegyverek és melyikből hány darab.
- Levegő-levegő rakéták célzását támogató műszer: akkor érdemes bekapcsolni, ha a harci radaron ellenséges gépek tűntek fel és meg akarjuk támadni őket. Az ellenséges gépet jelölő kis négyzetet (sárga szín mutatja azt, amelyiket a célzóberendezés követ) a két vonal közé kell hozni. A bal felső sarokban levő szám jelzi a cél távolságát, a jobb felső a körülbelüli magasságát (x1.000 láb), a jobb alsó pedig a haladási irányt.
- *Maverick* célzóberendezés: ha ezt a képernyőt bekapcsoljuk, akkor egyelőre nincs rajta semmi. Ha *Maverick* az aktuális fegyver és a célkörben van lehetséges célpont, akkor 'tűz' gomb után itt jelenik meg annak a célpontnak a képe, amelyikre a *Maverick*et kilőjük.
- Térkép: ezen a képernyőn annak a szektornak a száma és nagyított képe látható, amelyben pillanatnyilag tartózkodunk.
- Radar: A haladási iránytól +/— 30 fok eltérés irányában, a közvetlen közelben levő földi célpontokat jelzi. Nem árt rápillantani támadás előtt, hogy tudjuk a cél hány objektumból áll.
- az utolsó képernyő gyakorlatilag a HUD-ban lévő egyik műszer analóg megfelelője: a skála jelzi, hogy emelkedünk-e vagy süllyedünk — ha nem szimmetrikus, akkor valamelyik irányban fordulunk.

20: Valamit biztos jelez, ha ott van — csak az nem világos, hogy mit.

21: A kerekek állapotjelzője. Ha a sziluetten levő lámpák zölden égnek, akkor kint vannak, ha pirosan, akkor behúztuk őket.

22: A motorteljesítmény kijelzése %-ban. Az alatta levő ablak mutatja az utánégető fokozatait, ha bekapcsoltuk őket. (64-en nincs ilyen műszer: a motorteljesítmény a jobb felső sarokban látható %-ban, utánégető nincs.)

23: Ha a repülőgépet találat érte, akkor itt sárgán villog az ALERT feliratú lámpa.

24: Itt 5 lámpácska figyelmeztet arra, hogy aktív az ECM (EC); infravörös levegő-levegő rakétát lőttek ki ránk (IF — szórjunk *chaff*et); radarirányítású levegő-levegő rakétát lőttek ki ránk (AA — szórjunk *flare*st); légelhárító rakétát lő ránk egy SAM-állás (SA — szórjunk *chaff*et); ellenséges gépek közelítenek felénk (EW). (64-en a lámpáknak nincsenek feliratai).

25: Harci radar, légi célpontokat jelez. Piros körök mutatják az ellenséges gépeket, X-ek a kilőtt rakétákat és sárga négyzet azt a gépet, aminek az adatai a számítógépbe is bevannak táplálva (T0-T6-ig választható a 10-es ablakban).

26: Itt 6 lámpácska található, amelyek kigyulladásukkal jelzik, hogy valamilyen rakétát lőttek ki ránk (felső sor), a kerekek kint vannak, az ILS aktív vagy rádióüzenet érkezett (alsó sor).

27: Üzenetsor. Itt jelennek meg a figyelmeztető üzenetek, a rádióüzenetek vagy a leszállást irányító parancsok.

Tanácsok a leendő pilótáknak

• A fegyverzet megválasztásánál általában a földi legénység által javasolt felszerelés megfelelő a gyakorló bevetéseknél, bár az általuk javasolt AMRAAM rakétákat részünkről le szoktuk cserélni 2 *Sidewinder*re. Egyébként sem árt a bevetésekre elvinni magunkkal 6 Sidewindert (1-1 a szárnyvégeken, 2-2 az egyik szárny alatti csomóponton).

• Az útvonal helyes megtervezése az életben maradás egyik alapvető feltétele: igyekezzünk a térképen úgy elhelyezni a *way-point*okat, hogy a tervezett útvonal lehetőleg ne ellenséges SAM-állások vagy légibázisok közelében vezessen, hiszen itt értelemszerűen sokkal több gondra számíthatunk. Lehetőség szerint ugyancsak kerülendő az épületobjektumok (*Fuel Depot, Factory Complex*, stb.) felett történő repülés: itt az ellenséges légvédelmi ágyúk durrogtatnak ránk hosszú díszsortüzeket és — 3.000 láb alatt repülve — szinte biztos, hogy el is fognak találni.

• A *Scramble* és a *Free Flight* feladatok a kifutópályáról, a többi a repülőtér mellett álló valamelyik hangárból indulnak. Utóbbi esetben felszálláshoz még el kell gurulni a kifutópályáig is. Növeljük a motorteljesítményt kb. 65-66%-ra és amint a gép kigördült a hangárból, forduljunk kb. 50 fokot jobbra (tehát 50 vagy 230 fokra) — ebben az irányban fekszik a legközelebbi kifutópálya. Gördüléskor figyeljük a sebességet, mert a kifutópályán kívül 50 mérföld/h-nál gyorsabb haladás robbanással végződik. A veszélyesen nagy sebességet a program WATCH YOUR SPEED felirattal jelzi az üzenetsorban (az ajánlott motorteljesítmény a kifutópályáig kb. 40 mérföld/h-ra gyorsítja fel a gépet).

• Ha elértük a kifutópályát forduljunk rajta egyenesbe (az ILS monitora és a pálya festése segít) és kapcsoljunk legnagyobb utánégetőfokozatra a minél nagyobb gyorsuláshoz. A felszálló sebesség 130 mérföld/h, de 200 mérföld/h-nál semmi esetre se haladjunk gyorsabban, mert ennek is robbanás a vége. A levegőben 300 mérföld/h sebesség elérésekor illik behúzni a kerekeket (ha elfelejtenénk, akkor sincs semmi gond, csak az üzenetsorban jelenik meg egy szöveg, hogy most már aktuális lenne a dolog...).

• A földi célpontok elleni támadás a fentebb leírtak alapján nem lesz túl bonyolult, légi célpontok ellen pedig igyekezzünk hátulról támadni. Ellenkező esetben esetleg nem lesz meglepő, ha bősz támadásunk eredményeképpen az orrunkba durrantanak egy rakétát. A demoban jó példa látható a légi harcra: csökkentsük a motorteljesítményt, mert kisebb sebességgel kisebb sugarú körben tudunk fordulni és ha rakétát lőttek ki ránk, azonnal szórjunk *chaff*et vagy *flares*t — ha nem tesszük, akkor annak elég gyorsan meglesz a következménye egy villogó ALERT lámpa képében. 2-3 *Sidewinder*rel nem befogott célpontot is le lehet lőni, ha a célzóműszer négyzete már követi a célt.

• A leszállás kissé bonyolultabban zajlik, mint a felszállás, de a gyakorlásnál rendelkezésre álló LANDING PRACTICE opcióban nagyszerűen be lehet gyakorolni.

Értékelés

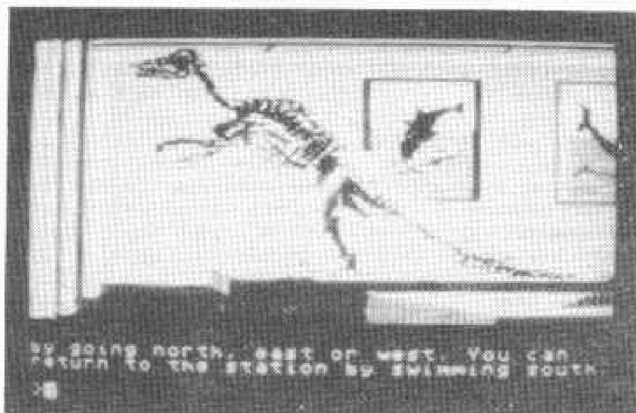
Miután a küldetés valamilyen módon végetért (összeütköztünk a földdel/heggyel/épülettel/tankkal (COLLIDED WITH GROUND/MOUNTAIN/STRUCTURE/TANK); lelőtt az ellenséges gép/légelhárító rakéta/légvédelem (SHOT DOWN BY ENEMY AIRCRAFT/SAM MISSILE/FIRE), katapultáltunk (PILOT EJECTED) vagy a küldetés végrehajtása után hazatértünk (SAFE LANDING), betöltődik az értékelés az akcióról, amelyben a név, század neve és a küldetés megnevezése mellett a DESTROYED felirat mutatja, hogy hány ellenséges célpontot találtunk el és a célpontnak ezzel mekkora részét semmisítettük meg. (Egy három harckocsiból álló oszlopból egy tankot eltalálva, a célpontot ugyan megsemmisítettnek veszi (100%), de abból csak 33%-ot találtunk el.) 64-en még egy képet is láthatunk a megsérült berendezésekről, majd kezdődhet újra a küldetés.

Ennyit tudtunk nagy vonalakban elmondani a **COMBAT PILOT** kezeléséről. Az Amiga-verzió értékelésénél kissé bajban vagyunk, ha a játékot megpróbáljuk elhelyezni a repülőszimulátorok kategóriájában: a **FALCON**-nal, **FIGHTER BOMBER**-rel vagy **RETALIATOR**-ral összehasonlítva a grafika távolról sem nevezhető olyan preciznek és látványosnak (a külső nézeti képek is kimaradtak) és a hanghatások sem versenyezhetnek az említett programokkal. Ellenben aki igazán életszerű szimulátorral akar játszani, annak mindenképpen ezt ajánljuk, hiszen a **COMBAT PILOT**-tal repülni sokkal nehezebb, mint a többi szimulátorral együttvéve. A stratégiai rész és az egymás elleni harc lehetősége biztosítja a változatosságot, tehát gyakorlatilag jó ideig megunhatatlanná teszi a játékot (kár, hogy ez a két pozitívum a grafika rovására ment). A 64-esre készült lemezes verzióról már elmondtuk, hogy az Amiga-változat grafikáját az állóképeknél nagyszerűen sikerült átültetni — hm, hát repülés közben ez már egy kicsit szegényes lett. Ami az Amiga-verziónak az előnyére vált (a nehézség), az a 64-esen már egy kicsit darabossá, idegesítővé, sőt, néha unalmassá teszi a játékot. Mindenesetre a szimulátorok kedvelői mindkét gépen élvezettel szárnyalhatnak az égig — csak vigyázzatok, nehogy lyukat üssetek rajta!...



Fish

HAL! HAAAAAAAAAAAL!!! (ezt hívják crescendonak) Miután a tapsvihar lassan elült, örömmel közöljük mindenkivel, hogy folytatjuk az előző számban abbahagyott **FISH**!-leírást. Különös tekintettel arra az úriemberre, aki azt írta nekünk, hogy a játékból kifolyólag már többször megpróbálta magát az iskolai WC-be fojtani. (**Én megértem őt... — CoVboy**)



△ ***Ha valaki nem tudná, akkor ez egy Bloodyenarmosaurus...***

Szóval ott hagytuk abba, hogy lepakoltuk a *hyperdrivert* a laboratóriumban. Engedjük le úszóhólyagunkat és fickándozzunk le a vízalattiba, majd utazzunk át a múzeumhoz. Természetesen a *tatty card*-ot útközben ismét inzertáljuk a slotba (szépen, jól, magyarul...). A múzeumnál csobogjunk ki észak felé az állomásról. Ez egy nagyszerű hely, amit évente sok-sok hal keres fel. Talán azért, mert *Hydropolis* kutatói az egyetemes haltörténet legegyedibb darabjait halmozták itt fel. Különösen szép a terem közepén éktelenkedő *Bloodyenormasaurus*-csontváz, amit még véletlenül sem viszünk magunkkal. A kíváncsi halaknak lehet kóvályogni mindenfelé — aki meg nem akar időt veszteni, annak a javasolt irány az észak. Az *Alarm Room* teljesen fehérre van mázolva — a fehér szobák pedig kimondottan rossz hatással vannak ránk (az egyetemi dolgozószobánkat is fehérre akarták festetni — de végre egyszer igazán a farkunkra álltunk és vadul tiltakoztunk a bohém ötlet ellen). Mivel csak észak felé vezet tovább az út, csobogjunk tovább arra. Máris vidám uszonycsapkodással vesszük tudomásul, hogy óvatlan mozdulatunkra az összes elképzelhető földi (és vízi) hangkeltő alkalmatosság (sziréna, harang, basszusgitár, stb.) megszólalt. A legtávolabbi vizekből is idesereglő rendőrhalaknak egy ideig próbáljuk magyarázgatni, hogy csak a véletlenek szörnyű összjátéka, hogy erre hozott a sodrás bennünket. A rendőrökről ott is szoktak vicceket faragcsálni — ezt bizonyítja az is, hogy elhiszik a mesénket és mindössze csak az állomásra visznek vissza. Lehet ugyan újra próbálkozni, de a buta halandor már éppen elég időt vesztett ahhoz, hogy az a későbbiekben végzetessé váljék számára... Így tehát inkább egy kis töprengésre lesz szükség az *Alarm Room*ban: a másik szobába vezető ajtót fényképbörtönös (vagy fotocellás, ha úgy jobban tetszik) riasztó védi. Sajnos a kapcsolóját elfelejtették iderakni, tehát kénytelenek vagyunk egy más módszerhez folyamodni az átjutáshoz: segít a dolgon, ha hirtelen eszünkbe jut, hogy amikor az étteremben kinyitottuk a zacskót, akkor a kiáramló planktonfelhő olyan furcsán torzította a fénysugarakat... (OPEN SACHET). A planktonok most is lassan szétterjednek körülöttünk a vízben. Ahogy a móka folyik, hirtelen tátva marad a szánk (és nem azért, hogy lenyeljük a planktonokat): a felhőben lassan előtűnedeznek a riasztórendszer infravörös sugarai! A most már látható sugarak között angolnákat megszégyenítő ügyeséggel (cs)úszunk át. Ez a legszebb szoba, amit életünkben láttunk! Nincsen benne berendezés, nincsen világítás, nincsenek repedések — egyszóval semmi sincs benne! Kivéve azt a bazi nagy kristályt, ami a múzeum legféltettebb kincse. Mintha a Terv nevű tervben is szerepelt volna valami kristályféleség... Ebből mindenki levonhatja a következtetést (GET CRYSTAL). A kristály megszerzése feletti örömben ússzunk vissza az állomásra és vízalattizzunk haza *Paddington*ba, ahol már bizonyára vár bennünket az a teleport, amit *Playfair* főnök megigért.

A lakásunk elé érkezve teljesen meglepő dologban lesz részünk: megtaláljuk azt az "alkalmas" dobozt, amire a bevásárlónegyedben már volt szerencsénk alkudni! A szomszéd vette meg, de úgy látszik szállításkor nem tartózkodott itthon, így tehát csak simán letették az ajtaja elé. Hiba volt... (GET CASE). Ússzunk be a lakásunkba és megdöbbentő felfedezések birtokába jutunk: jó ötlet volt nyitva hagyni az ajtónkat, mert kirámolták a lakást... (**Talán erre rabolt egy harcsa... — CoVboy**) Ellenben a szállítók így be tudták hozni azt a *fishtont*, amit tulajdonképpen tőlünk raboltak el, de mi ügyesen visszavásároltuk. Közben persze megint kiraboltak bennünket és a cuccainkat valószínűleg már árulják a shopban...

Ahogy a fiúk a hátsó szobából megígérték, a falon egy teleport nyílt meg. A tátongó sötétség szörnyű félelemmel tölt el bennünket: talán valahol mögötte rejlik a Hét Halálos Uszony... Az interdimenzionális kémügynök persze nem retten meg, hanem bátran kiadja az ENTER WARP parancsot. *Sir Playfair* rögtön meg is szólal az agyunkban:"*Nagyon különös labirintusba jutottál, ügynök. Az Uszonyok a dimenziókat egyfajta kiismerhetetlen labirintussá alakították át. A fiúk már dolgoznak az útvesztő megfejtésén, de az egyetlen dolog, amire sikerült rájönniük, hogy az Uszonyok egy olyan helyen rejtették el az elrabolt hengert, ahol az egyetlen kijárat felfelé vezet. Ha olyan szobában rekednél, ahol nincs kijárat, akkor túl sok időt vesztesz ahhoz, hogy még egy parányi esélyünk is maradna Hydropolis megmentésére. Tehát vigyázz, hova lépsz...*"

A dimenziókban az átlagos hal(!)andó könnyen az eszét vesztheti, viszont egy olyan magasan kvalifikált interdimenzionális kémügynök, mint akinek a szerepét játszuk, az egész életét a dimenziók között úszkálva töltötte — ergo pillanatok alatt kiismeri magát. Vagy legalábbis látja, hogy merre vannak kijáratok... Itt kellemesen el lehet szórakozni a *cylinder* keresésével, de a dolog trükkje egyébként roppant egyszerű. A következő módszerrel találtunk rá: teljes kört kell úszni vagy észak/kelet/dél/nyugat vagy az átlós irányokba (a sorrend mindegy, ahogy esik, úgy puffan) — a negyedik lépés, vagyis a teljes kör leírása után megtaláljuk a hengert (GET CYLINDER). Sikerült?... (Jé!) Innen egyetlen kijárat fog felfelé vezetni, tehát UP és a lakásunkba visszapottyanva már hallgathatjuk is *Playfair* dicsérő szavait.

Ezután irány a vízalatti és átvonulunk *Pickerel* állomásra, ahonnan az utunk természetesen — megint — a kocsmába vezet. Két közeli munkatársunk üdvözöl bennünket. Közülük az egyik "véletlenül" az a személy, akinek a neve a számítógépterem SHUTDOWN c. játékának egyedüli futtatójaként szerepelt. Ezt a fickót rögtön meg is kérdezhetjük, hogy mi a véleménye a discoról (ASK <név> ABOUT DISCO). Azt mondja, hogy már sokat ábrándozott róla: ott nagyszerűen tanulmányozható a halak viselkedése — mondhatni ott igazán hal a hal! Ennek örömére meg is hív bennünket egy találkára oda, mert most pillanatnyilag még van néhány elintéznivalója. (Az időpont minden játékban változik, de kb. fél óra múlva szokott lenni. Már volt szó róla, hogy *Hydropolis*ban minden egyes lépés 1 perc időráfordítást jelent.) Természetesen ott leszünk, de azelőtt még nekünk is van néhány dolgunk. Például az, hogy megint lemegyünk a vízalattihoz és elutazunk *Opah* állomásra.

Az egyetemen menjünk be a *Foyer*-be, ahol az észak felé vezető ajtónál az előbbi ittjártunkkor már észrevehettük, hogy kissé körülményes az átjutás — pontosabban zárva van. Egy kártyanyílás van mellette: talán nem kell különösebb képzelőerő ahhoz, hogy mire szolgálhat... A nyílásba véletlenül éppen passzol az a kártya, amit a leitatott *Dr. Salmon*tól kaptunk a kocsmában (INSERT NEW CARD IN SLOT). Belépve abban a szobában találjuk magunkat, amelyben *Salmon* maestro alkotott egykoron, míg érdemei elismerése mellett ki nem rúgták állásából. Felfelé úszva egy toronyba jutunk, de előtte inkább vessünk néhány pillantást a szoba közepén nyitva álldogáló kristálytunerre: kristályunk már van, ami egyelőre még nem tuned, szüntessük meg tehát ezt az állapotot (PUT CRYSTAL IN TUNA). Csukjuk be (CLOSE TUNA) és kapcsoljuk be (TURN ON TUNA). Valami zörgést hallunk, ami kb. húsz másodperccel később véget is ér. Hogy mi történt, talán nem lesz nehéz kitalálni: a kristályunkat megtuningoltuk (OPEN TUNA. GET TUNED CRYSTAL).

Miután ezzel is megvolnánk, ússzunk fel a toronyba. Ez annak idején, amikor *Hydropolis*t még teljesen víz borította, a város egyik nevezetességének számított: az unatkozó halak gyakran jártak ide körülpillantani az alattuk elterülő városon (a védőkorlát megóvta őket attól, hogy felessenek a levegőbe). Sajnos a

víz leapadtával a torony kiemelkedett a vízből, minekfolytán a torony belseje is csak félig van teli vízzel. A víz alól előcsobbanva a torony tetején egy csapóajtót pillantunk meg, ami — az említett okok miatt — túl messze van egy hétköznapi halnak (aki egyébként is gyorsan visszabukik a víz alá, mielőtt a kopoltyúi teljesen kiszáradnának). Hirtelen a Montgolfier testvérek kísérletező kedve költözik belénk: léghajót fogunk gyártani! Először is húzzuk rá a műanyag zsákot a hengerre (PUT CYLINDER IN BAG), amelyet kinyitva a zsák megtelik gázzal. Természetesen mielőtt kinyitjuk, nem árt megragadni (HOLD BAG), mert esetleg nélkülünk kezdi meg az útját a szédítő magasságok felé (OPEN CYLINDER). Repülünk...
"Durr!" — mondja a csapóajtó, amint nekicsapódunk, mert ez egy fejbecsapóajtó. De hál'Istennek kifelé nyílik és kissé kóválygva ugyan, de azért kijutunk a teraszra. Itt most már tök jól érezzük magunkat, szóval el is engedjük a légballont (DROP BAG), különben elszállunk vele és úgy megfulladunk, mint a pinty (pontosabban a ponty). A teraszon a Terv egy újabb szükséges alkatrésze vár ránk (TAKE PHOTON BRIDGE). Mielőtt teljesen kiszáradnának a kopoltyúink, egy önfeláldozó vetődéssel ugorjunk le (fel?) a torony körül kavargó vízbe (CLIMB RAILINGS). Placcs! — csobban a gazdatest az *Opah* egyetem égboltján (vízboltján?) és az egyetem főterén tartózkodó számos számos egyetemista elragadtatott tapssal jutalmazza a meghökkentő produkciót. Hál'Istennek pont a disco előtt értünk vízfeneket. Ha van még időnk a megbeszélt időpontig (LOOK WATCH), akkor WAIT, amíg meg nem jelenik a munkatársunk (az Uszonyok nem a munkatársaink — ha ők jelennek meg, akkor az nem pozitív fordulat: azt jelzi, hogy valahol túl sok időt vesztettünk...). Mivel a kolléga jelenlegi öltözékében nem disco-képes, nyújtsunk át neki egy szép nyakkendőt (GIVE TIE TO <név>), ami enyhe 'disco-like'-beütést ad neki. (Fontos, hogy a discoba történő belépés előtt viseljük a napszemüveget és a füldugókat!) LET'S DANCE — vagyis ússzunk be a discoólba.
Még jó, hogy viseljük az említett dolgokat, mert azok megvédik a gazdatestet a dübörgő hangoktól és vibráló lézerektől! A kolléga kevésbé szerencsés: a nyakkendő csak 'disco-like', de azt nem védi, aki nem like disco. Hirtelen kirohan és "Aaaaah!" kiáltással összeomlik. A jelenséget egy érdekes pukkanó hang kíséri, ami emlékeztet arra, ami egy gazdatest/parazita interface széttörésekor hallatszik (sőt, valami mintha elmenekülne egy hirtelen megnyíló teleporton keresztül...). A munkatársunkat ez láthatólag nem nagyon zavarja és tovább vonaglik a földön — erre jól kopoltyún vágjuk. Mintha magához térne: *"Nem emlékszem, mi történhetett velem... Mintha valami rosszat csináltam volna a Tervvel kapcsolatban. Valami rosszat az áramlásszabályzóval és az áramlásgyorsítóval..."* Sajnos újabb unszolásra sem hajlandó emlékezni, sőt, mivel piszkosnak érzi magát, zuhanyozni távozik.
Ennek örömére ússzunk át gyorsan a laboratóriumba, ahova már egy korábbi időpontban lepakoltuk a *hyperdrivert* és a *filtert*. Ezeket egyből fel is szedhetjük és átcsoboghatunk a *Store Room*-ba, ahol a boldogult *protocopier*ből kiszedjük a fókuszkereket. Hm, ha sikerült jól összeszámolnunk, akkor a Tervhez szükséges összes alkatrész megvan. Most például eszünkbe juthat az a bizonyos képlet és megpróbálhatjuk összeszerelni a mágikus kütyüt. Első lépés: a+c, azaz szűrő+fókuszkerék (FIX FILTER AT WHEEL) — ez a hókusz-pókusz fókuszfiltert eredményezett. Az őrült tudós persze nem áll meg: b+d, azaz fotonhíd+teljesen tuned kristály (FIX BRIDGE AT CRYSTAL) — óh, egy igazi kristályhidat sikerült generálnunk! Lelkes szemmel tekintve a jövőbe, összerakjuk az eddigi két termékünket is (FIX BRIDGE AT FILTER). Egyre jobb: sikerült létrehoznunk a város egyetlen kristályszűrőjét! (Mi az Isten lehet az?) A kérdésre a válasz nem világos, mindenesetre ezt a különös miskulanciát beletesszük egy arra alkalmas dobozba (INSERT FILTER IN CASE). Nahát! Egy csodálatos áramlásszabályzó lett az ámokfutás végeredménye!
Menjünk át a *Project Roomba*, ahol egy hatalmas berendezés foglalja el a szoba nagy részét: úgy néz ki, mint valami óriási akvárium, ami dugig van rakva színes kavicsokkal. Továbbá egy áramlásgyorsító is van benne. Namármost, ha megtekintjük a gyorsítót, akkor egy csavart lelünk. Az ilyen dolgok a kalandjátékokban arra szolgálnak, hogy kicsavarják őket. Sajnos a csavarhúzót nem tudjuk használni: egyrészt mert nem jó ehhez, másrészt meg már rég eldobtuk. A *screwdriver*nél egy lényegesen precízebb műszerre lesz itt szükség: *hyperdriver*nek hívják (REMOVE SCREW WITH HYPERDRIVER). Nem mintha sikerült volna a dolog: az első csavarintásra a kollégánk elkezdi verni az ajtót és arra figyelmeztet, hogy a csavar a SHUTDOWN nevű játékhoz van csatlakoztatva és a kolléga nevén bejelentkezve a játékot meg kell nyerni ahhoz, hogy kinyithassuk. A programot a kollégába teleportálódott parazita írta és a belépési kódja valami ilyesmi volt: <nézd meg, ott van a szövegben>.
Ússzunk tehát vissza a laboratóriumba, üljünk le a terminál elé (SIT AT TERMINAL) és jelentkezzünk be (LOGIN). Amikor a nevet kéri, akkor adjuk meg ennek a kollégánknak a vezetéknevét, passwordnek pedig gépeljük be azt, amit az előbb mondott. Miután megjelent a % prompt, lépjünk be a GAMES alkönyvtárba és indítsuk be a SHUTDOWN c. játékot. Egy kis logikai játék következik — a játék szerint ismerjük a szabályokat, tehát álljunk szépen neki max. 40 lépésből a jelenlegi kombináció betűiből kirakni a WATER szót. Először a cella számát (1-5) kell megadnunk, amelyiket forgatni akarjuk, majd azt a számot, amennyivel el akarjuk forgatni (0-25). A betűk a 26 karakterből álló angol ABC szabályai szerint forognak, tehát ha mondjuk 25-öt forgatunk valamelyik cellán, akkor az eredmény az lesz, hogy az ABC-ben a kiinduló betű előtt álló karakter fog megjelenni. Ez eddig még egyszerű is lenne, viszont van még egy "aprócska" gond: ha a 2., 3., 4. vagy 5. cellák valamelyikét bármennyivel elforgatjuk, akkor az a szomszédos cellákat is elforgatja egy bizonyos mértékben, az alábbiak szerint:
— az 5. cella forgatása néggyel forgatja tovább az 1. és a 4. cellában lévő betűket;
— a 4. cella forgatása hárommal forgatja tovább a 3. és az 5. cellában lévő betűket;
— a 3. cella forgatása kettővel forgatja tovább a 2. és a 4. cellában lévő betűket;
— a 2. cella forgatása eggyel forgatja tovább az 1. és a 3. cellában lévő betűket;
— az 1. cella forgatása nem állítja a szomszédos cellákat.
Ha nem sikerülne 40 lépésből kirakni a kódot, akkor az áramlásgyorsító működésbe lép a hatalmas akváriumban és küldetésünk kudarcot vall: a *Hydropolist* borító maradék víz pillanatok alatt eltűnik a bolygóról, és ez köztudottan erős hiányérzetet okoz bármelyik hétköznapi hal számára...
A tekergetéssel egyébként tök jól el lehet szórakozni, míg a játékos hal úgy nem néz ki, mint Einstein egy viharos éjszakán, amikor megpróbálta a Rubik-kockát a helyére tekerni. Persze, akiben van egy kis logika, annak nem fog különösebb gondot okozni, hogy magától is rájöjjön a következő receptre:
— az első lépésben tekerjük az 5 cellát annyit, hogy O betű legyen benne. Mivel a 4. cella forgatására hárommal fog továbblépni, akkor pont R betűre áll be;
— a második lépésben tekerjük el a 4. cellát annyival, hogy E legyen belőle. Ezzel párhuzamosan az 5-ben megjelenik az R betű is;
— a harmadik lépéstől kezdve tekergessük annyit a 2. cellát (mindegy mennyivel), hogy a harmadikban S betű jelenjen meg. Amikor ez megvan, akkor tekerjünk a 2. cellán annyit, hogy A legyen és ezzel párhuzamosan a 3. cellában is megjelenik a T.
— mivel az 1. cella nem állít szomszédos cellákat, a W betű beállításának igen nehéz feladatát a játékosra bízzuk...
A WATER szó kirakása után menjünk vissza a *Project Roomba*, ahol a hyperdriver használatával most már le tudjuk szedni a rögzítőcsavart (REMOVE SCREW WITH HYPERDRIVER). Most már könnyen lejön és kiszedhetjük a helyéről az áramlásgyorsítót (GET ACCELERATOR). Az áramlást ugyanis nem gyorsítani kell, hanem szabályozni — erre pedig a legalkalmasabb eszköz természetesen a mi kis áramlásszabályzónk (INSERT REGULATOR IN DEVICE), amit a biztonságos működéshez nem árt a csavarral rögzíteni is (USE SCREW TO FIX REGULATOR).

Olé! Hát ez volt a játék célja. Záróakkordként még meghallgathatjuk, amint *Panchax* főnök ecseteli nekünk, hogy ez a küldetés az eddigi legnagyobb sikerünk volt és a nagyszerűen teljesített dolog után végre elnyerhetjük a legcsodálatosabb ajándékot, amire egy interdimenzionális kémügynök csak vágyhat: HÁROM teljes hónapot tölthetünk el egy teljesen szabadon választható aranyhalban! Ez aztán a megaélvezet... Glugyglugyglugy... **(Istenkém! De jó, hogy vége van! — CoVboy)**

Secret of Monkey Island

Ha valakinek azt mondanánk, hogy *Threepwood (Guybrush Threepwood)*, az valószínűleg elmélázó pillantással tekintene ránk vagy esetleg megjegyezné, hogy ez a leghülyébb név, amit valaha is hallott. Pedig a szóban forgó személy híres "software-kalóz" (vagy az lesz). Mielőtt még valaki félreértene bennünket (**Ugyan-ugyan... — CoVboy**), elmondjuk, hogy *Guybrush Threepwood* a **Lucasfilm** Amigára és PC-re megjelent legújabb kalandjátékának, a **SECRET OF THE MONKEY ISLAND**-nek a főhőse. Magáról a játékról nem akarunk túl sokat fecsegni, hiszen akik játszottak a **MANIAC MANSION**-nel, a **ZAK**-kal vagy az **INDY III. ADVENTURE**-rel Amigán, annak már bizonyára ismerős lesz a stílus. Mindenesetre előljáróban annyit elmondhatunk róla, hogy szerény véleményünk szerint ez a játék az egyik legnagyobb marhaság, amit valamilyen adathordozó a hátán hordott a számítógép feltalálása óta.

Threepwood barátunk valamikor a XVII. század elején szerencsélteti a világot megszületésével és mint akkortájt annyi más ifjú álmodozó, ő is azt forgatja a fejében, hogy egyszer híres kalóz lesz. Mivel a kalóz-szakmunkásképzőkben kb. akkora a túljelentkezés, mint manapság egy óvodai férőhelyre, kénytelen autodidakta módon hozzákezdeni álmai megvalósításához: megváltja a menetjegyét *Mélee Island*™-re, ami a hírek szerint a Karib-tenger leghíresebb kalózainak tanyája. Egy idő után ugyan rájön, hogy ezt talán mégsem kellett volna, mert olyan kalandokba sikerül belecsöppennie, amire nem kimondottan vágyott — de akkor már késő ...

A gondok már rögtön akkor megkezdődnek, amikor *Guybrush* barátunk megérkezik a *Mélée Island*™ legmagasabb pontján, közvetlenül a város mellett emelkedő kilátóponthoz. Egy szakállas üriember hivatása — és a sziget — magaslatán mereszti a távolba a szemeit (és ebben egy csöppet sem akadályozza az a szódásszifon vastagságú szemüveg, amit az orrára akasztott). Jöttünkre rémülten megfordul, mert *Guybrush* vidám "*Hi!*" kiáltással üdvözli. A bemutatkozás szertartása után főhősünk magabiztosan közli, hogy ő tulajdonképpen azért kódorog erre, mert kalóz akar lenni. A szakállas urat ez eléggé meglepi, mert az elhangzottakhoz csak annyit tud hozzáfűzni, hogy "*Yikes!*" (ez egy helyi szólás — magyarul kb. úgy hangzik, hogy "*Nyamm!*") Kissé belezavarodik a nevünkbe, majd azon véleményének ad hangot, hogy sokkal inkább emlékeztetünk egy padlócsiszoló kisiparosra, mint egy kalózra. De ha a dolog már tényleg így elhatalmasodott rajtunk, akkor csak menjünk nyugodtan és beszéljünk a kalózvezérekkel. A városban megtaláljuk őket a "Fogadó a Szennyny"-hez névre hallgató, igen magasan kvalifikált lebujban. *Guybrush* ezt örömmel hallja és már indul is hajtani a szerencsét. Ennek első lépése, hogy levonul a faluba.

Az út egy hangulatos mólón vezet keresztül. A bal oldalon düledező ház falát egy választási plakát díszíti: Marley kormányzó arra kéri a t. választópolgárokat, hogy voksukat ismét őrá adják le. Ő nem a "tavaszi agytakarításra" hivatkozik, sokkal frappánsabb jelmondatot választott: "*Ha egyetlen jelölt van, akkor csak egyetlen választásod lehet!*" — végül is ebben igaza van... Sétáljunk tovább jobbra, ahol nemsokára meglelјük Scumm Bart.

Odabent a hangulat már rendkívül magasra hágott. A hangulatot követte az a kalóz is, aki a csillárra hágott fel és édesded pörgéssel szórakoztatja az egybegyűlteket. Az előtérben mindenfelé vidám szerencsevadászok iszogatnak. Akiket a szabadidő ilyetén módon való eltöltése egy kicsit megrongált, a fogadó bal oldali részén kipihenhetik fáradalmaikat. A vidám csevegésbe természetesen mi is bekapcsolódunk: első áldozatunk az ablak melletti asztalnál helyett foglaló piros ruhás, szakállas fickó lesz (TALK TO PIRATE).

Örömmel köszönt bennünket és érdeklődik, hogy új fiúk vagyunk-e a városban. Mutatkozzunk be neki szépen (**My name's**...). Ez rögtön mosolyt is csal az arcára, mert szerinte is ez a leghülyébb név, amit valaha is hallott. Persze jobban tenné, ha csendben maradna, mert az ő neve *Mancomb Seepgood* (**Well, what's YOUR name**?) Újdonsült ismerősünk a társalgás fenntartása végett megkérdezi, hogy mi szél hozott bennünket errefelé? Az igazságot (**I really don't know**) nem fontos az orrára kötnünk, inkább mondjuk neki azt, hogy kalózok akarunk lenni (**I want to be a pirate**). "*Oh, valóban?*" — érdeklődik a kalóz "*Akkor a legjobb, ha beszélsz a 'fontos-kinézetű' kalózokkal, akik a szomszéd szobában üldögélnek. Ők majd elmondják neked, hogy hova kell menned és mit kell tenned.*" Még megkérdezhetjük, hogy merre találjuk a kormányzót (**Where can I find the Governor**?). A kormányzó kastélya a város másik felén fekszik, de ott a kalózok nem túl szívesen látott vendégek. *Guybrush* hiába bizonygatja, hogy őt mindenütt szívesen fogadják, a kalóz csak legyint egyet: akkor is jobb, ha vigyázunk azokkal a kutyákkal a kastély mellett. Ezzel a beszélgetésnek vége is szakad, mert barátunknak hirtelen eszébe jut, hogy következő grogjának nagy késése van.

A következő áldozatunk a szemközt levő asztalnál üldögél (TALK TO PIRATE). A bemutatkozást, akár el is hagyhatjuk, mert csak egy szimpla "*Na és?*" reagálást sikerül kicsalnunk vele — kérdezzük meg inkább, hogy miért nem látják örömmel a kalózokat a kormányzó házában (**Why aren't pirates**...?) A dologban egy LeChuck nevű figura a ludas, aki egyszer elment a kormányzóhoz ebédre és nem akart tőle eljönni. Néhány ajánlatot is tett neki, de az kerek-perec megmondta neki, hogy kopjon le. (Áhá! Tehát a kormányzó nő! Szép kis város!) Egyébként ijesztő dolgok történtek ezzel a LeChuck nevű fickóval (**What's scary about**...?): bátor és rettenthetetlen kalóz volt, de egyszer a kormányzó kérésére elment, hogy felkutassa *Monkey Island*™ legendás titkát és közben véletlenül meghalt. A hajója mágikus viharba került és elsüllyedt. Túlélők természetesen nem maradtak. Így tehát mindenki azt gondolta, hogy a bátor LeChucknak hullámsír a hullája sírja. Tévedtek... Oh! Mi történt azután? (**What happened then**?) LeChuck szellemhajója azóta is a tengereken bolyong és az egyszeri kalózokat teljesen lezavarta a terepről. Brrrr! A rémtörténetek rendkívül kiszárítják az ember torkát, tehát jó lenne megtudni, hogy hogyan szólíthatnánk magunkba egy adag grogot (**Where can I get a drink**?). "*Oh, hát az nagyon egyszerű: csak meg kell várni, amíg a szakács nem figyel, aztán felkapni egy korsót és beosonni a konyhába. Ott áll a grogos hordó — ez adja meg a fogadó önkiszolgáló jellegét...*" Még megkérdezhetjük, hogy merre találjuk az ökörszemtáblát meg hogy mi történt a szemével. A táblát sajnos kivitték mert az italozás és a dobálás általában balesetet szokott okozni (mint



azt a mellékelt kontaktlencse is mutatja...).

A hátrább levő asztalnál egy bonus-kalóz üldögél, aki meglepő módon hatalmas "*Kérdezz engem a LOOM-ról!*" feliratú jelvényt visel. Még meglepőbb, hogy tényleg lehet kérdezni a **LOOM**-ról (a többi kérdésre pedig megtudhatjuk, hogy "*Aye*"): elkezdi mondani, hogy "őhaLucasfilm™legutöbbimesterdarabjáragondolszamiblablablamenjésvegyélegyetazonnal!" (**VENNI?! Mi az? — CoVboy**)

A bonus kalóz mögött egy bonus blöki, aki foltos és elégedetten csámcsog egy csonton. Köszönösképpen annyit mond, hogy Grrrr, ami azt jelenti, hogy Grrrr. Rendkívül értékes információkat csalhatunk ki tőle: például elég annyit mondani neki, hogy **Woof** és máris megmondja, hogy "*Aroof-roof-woof-woof arf woof waroof: Mélée Island*™"...

Vonuljunk át a helyiség hátsó részébe, ahol egy hatalmas asztal mögött három 'fontosnak-kinéző' kalóz tölti a perceket és magába a grogot. (TALK TO IMPORTANT LOOKING PIRATES) "*Mit akarsz, fiú?*" — bődül el a középen szédelgő alak. Próbáljuk megtéveszteni őket és állítsuk azt, hogy ma rossz napunk van ezért le fogjuk mészárolni őket (**I mean to kill you all**) — vagy mondjuk azt, hogy tűzoltónak készülünk (**I want to be a fireman**). Egyik sem kelti fel különösebben az érdeklődésüket — viszont egyöntetűen elküldenek bennünket valami melegebb égtájra. Ellenben ha azt mondjuk, hogy minden vágyunk kalózzá válni (**I want to be a pirate**), mindjárt nem mondanak semmit! "*Mi közünk a dologhoz?! Híján vagyunk az infóknak a LeChuck-üggyel kapcsolatban... Meg egyébként is: ha nincsenek kalózok, akkor az azt jelenti, hogy nincs szédelgés, ha nincs szédelgés, akkor az azt jelenti, hogy nincs grog, és mi már veszélyesen alacsony grogszinten vagyunk...*" A bal oldali fickó kissé barátságosabbnak tűnik, mert megkérdezi, hogy legalább van-e valamilyen speciális képességünk? "*Ó persze!*" — mondja Guybrush büszkén — "*Akár 10 percig is vissza tudom tartani a lélegzetemet!*" (**Yikes! — Covboy**) Ezen kissé elmélázak. Végül azt a jótanácsot adják, hogy senki sem válhat igazi kalózzá pusztán kérdezősködéssel: minden leendő kalóznak át kell mennie a Három Próbán. Először is a kard mesterévé kell válnia, azután a tolvajlás művészévé kell képeznie magát és akkor még mindig ott van a Küldetés! "*Miféle küldetés?*" — kérdezi Guybrush ijedten. Természetesen a kincskeresésről van szó, amihez nem kell kisködmön, viszont nem árt rátalálni. Ezzel el is köszönnek tőlünk: ha a küldetésekkel jutottunk valamire, akkor nyugodtan visszajöhetünk hozzájuk — de addig legyünk szívesek elkotródni. Búcsúzóul még eléneklik nekünk a "Grog!" c. kalóznóta refrénjét, ami úgy hangzik, hogy "Grog! Grog! Grog!". A vidám társaságot azért még tovább faggatjuk.

Guybrush: *Mondjatok már egy kicsit többet a kardforgatás művészetéről!* **(Tell me more about mastering the sword)**
Kalózok: *Először is például nem ártana egy kardot szerezned. Azután nem ártana megkeresned a Sword Mastert és nem ártana, ha legyőznéd. Ja! Nem ártana találnod valakit, aki majd elvezet hozzá. Valaki a városban talán segít a képzésben...*
Guybrush: *Mondjatok már egy kicsit többet a lopás művészetéről!* **(Tell me more about mastering the art of thievery)**
Kalózok: *Azt akarjuk, hogy szerezz meg nekünk egy apróságot: a Sokkezű Bálványt! A kormányzó ezt a városon kívül fekvő palotájában tartja egy rejtett dobozban. A dolog trükkös része, hogy átjuss a kutyákon, amelyek a házat őrzik... Veszélyes fajta, szóval jobb ha elkábítod őket vagy valami ilyesmi...*
Guybrush: *Mondjatok már egy kicsit többet kincskeresésről!* **(Tell me more about treasure hunting)**
Kalózok: *Egy legenda regél arról, hogy kincs van itt valahol elásva a szigeten. Mindössze annyit kell tenned, hogy megtalálod Mélée Island™ Legendás Elveszett Kincsét és elhozod nekünk.*
Guybrush: *Óóóóó, esetleg könnyítésképpen nem kaphatnék egy térképet vagy valami hasonlót?*
Kalózok: *Nahát azt aztán várhatod, hogy kincset találsz térkép nélkül!... Mindenesetre ne felejtsd: egy nagy X jelöli a lelőhelyet! Hahaha...*

Mitől tűnik fontosnak ez a három madárijesztő?



Guybrush (csak úgy poénból): *Ha már úgyis itt vagyok, akkor nem árulnátok el, hogy mi a manóból készül ez a grog?* **(What's in that grog stuff, anyway?)**
Kalózok: *Óh, hát a grog egy titkos keverék, ami a következő alkotórészekből tartalmaz egy vagy több adagot: kerozin, propilén-glikol, mesterséges édesítőanyagok, kénsav, rum, aceton, vörös festék #2, piszok, motorolaj, akkumulátorsav és/vagy pepperoni. Bizonyára nem nehéz elképzelned, hogy ez az egyike a legmaróbb és legillékonyabb dolgoknak, amit az ember ismer! A dolgot bádogkorsóból fogyasztják és a szakács felakaszthatná magát, ha kicserélné őket...*
Miután így megokosodtunk, el is búcsúzhatunk a kalózoktól **(I'll just be running along now)**, akik még jelzik, hogy kitartanak a grogjuk mellett addig, amíg visszatérünk és elmeséljük nekik mire jutottunk.
Megpróbálhatunk besétálni a fogadó végében levő ajtón keresztül a konyhába. Mihelyt kinyitjuk, a szakács rögtön kiüvölt, hogy jó lenne, ha nem jönnénk be ide és becsapja az orrunk előtt. Az egyik kalóz már megadta a használati utasítást: várjuk meg, amíg a szakács kisétál a konyhából és eldöcög a fogadó előterébe, majd gyorsan szaladjunk be a nyitva hagyott ajtón. Odabent egy csomó hasznos dolgot találunk: az asztalon lévő vértócsában egy szép nagy cubák hever (PICK UP HUNK OF MEAT), az asztal alól pedig egy sajttól ragadó fazekat halászhatunk elő (PICK UP POT). A sarokban áll a grogoshordó, de tartóalkalmatosság híján egyelőre még nem tudjuk megdézsmálni. A konyhából egy ajtó vezet ki közvetlenül a tengerre tekintő stégre, ahol valami ígéretes piros dolog heverészik az egyik deszkán. Az ajtó kinyitása után a piros dologról kiderül, hogy egy hering — aztán az is, hogy egy sirály vacsorájának szerepét játssza a játékban. A sirály úgy véli, hogy a vacsoráról nem kíván lemondani: állandóan belecsíp a kezünkbe, ha fel akarjuk venni a halat. Így tehát először a madárkát el kell hessegetnünk: a stég egyik deszkája meglazult és a sirály elkövette azt a hibát, hogy éppen arra szállt le — lépjünk rá tehát a deszka végére 5-6 alkalommal, ami azt eredményezi, hogy a deszka egyre magasabbra dobálja a levegőbe szegényt — amíg visszaér, már elegendő időnk van, hogy magunkhoz vegyük a halat (PICK UP FISH). Mire jó egy hal? **(Nem tudom, de a zajokból arra következtetek, hogy egy fél órája formázhattátok le... — CoVboy)** Majd kiderül később, most inkább sétáljunk ki a kocsmából.
Mihelyt kilépnénk az utcára, egy kis intermezzo veszi kezdetét. Mélyen a Monkey Island (végre valahonnan elhagyták a "™"-et!) alatt egy lávafolyóban horgonyoz LeChuck, a szellemkalóz hajója (természetesen ez is "™"). Kabinjában rendkívül érdekes események zajlanak: LeChuck álmodozva bámul kifelé az ablakon és azon morfondírozik, hogy nincs jobb annál, amikor a pokol forró szele csap az ember arcába. **(Én is mindig maximumra állítom az öngyújtómat — CoVboy)** Ilyenkor aztán mindenki boldog lehet, aki már meghalt! A besiető csicskás gyorsan igyekszik egyetértéséről biztosítani, sőt, azt is bizonygatja, hogy életének ugyan utolsó, de legszebb napja volt, amikor LeChuck volt szíves megrohanni a hajóját és a teljes legénységet lemészárolta. Aztán a főnök ideges kérdésére előadja azt is, hogy azért merészelte megzavarni az álmodozásában, mert Mélée Island™-en gondok vannak... Ettől LeChuck dühbe gurul: hogy lehet az, hogy bármilyen gond merül ott fel?! A tengert olyan iszonyatossá tette a jelenléte, hogy a kalózok még fürdeni sem mernek! A csicska dadogva hadarja, hogy egy új kalóz, sőt, inkább leendő kalóz érkezett a városba, aki fiatal, tapasztalatlan, sőt, tulajdonképpen nincs is semmi gond vele és nem is tudja miért zavarja ilyen apróságokkal a kapitány nyugalmát... LeChucknak azonban már szöget ütött a fejébe a dolog: a dolgot személyesen akarja kézbe venni. A tervei olyan nagyszabásúak, hogy nem szeretné, ha valamilyen idióta amatőr belepiszkítana... (kiről beszél ez?)
Miután visszakaptuk az irányítást sétáljunk tovább jobbra, ahol a város többi része található. A kapu utáni sarkon egy városlakóba botlunk, aki papagájt hord a vállán és boldog kiáltással fogad bennünket: "*Hahó! Nincs neked egy Sven nevű rokonod?*" Bolondok között semmin sem lehet meglepődni, tehát flegmán bökjük oda neki, hogy ugyan nem rendelkezünk ilyesmivel, ellenben ismertünk egyszer egy fodrászt, akit Dominique-nak hívtak **(No, but I once...)**. Azt mondja, majdnem eltaláltuk a választ, szóval beszélhetünk üzletről: óhajtunk például vásárolni a Mélée Island™ Legendás Elveszett Kincsének térképeiből? Csak egyetlen van raktáron, tehát ritka. Nagyon ritka. Óhajtani ugyan óhajtanánk, de sajnos nincsen egy árva fityingünk sem **(No, thanks. I don't have enough money)**. Majd egyszer később...
A szemközti sarkon néhány alacsony értelmi színvonalú kalózba botlunk. Továbbá egy jóval értelmesebb kinézetű patkányba. Egy ilyen díszes társulattal mindenképpen szóba kell elegyednünk:
Guybrush: *Hű, de szép patkány!* **(Hey, nice rat!)**
Hk 1: *Óh, szereted a patkányokat?*
Guybrush: *Hogyne, különösen fehér borban pácolva...* **(Yes, especially...)**
Hk 1: *Áááahhhh! Takarodj innen!*
(Akkor lehet, hogy nem ez volt a helyes válasz... Inkább:)
Guybrush: *Imádom a patkányokat!* **(Yes, I love rats)**
Hk 1: *Nagyon intelligens állatok. Sokkal intelligensebbek, mint AZOK! Egy történet is szól arról, hogy egy csomó patkány volt a legénysége annak a hajónak, ami visszatért a legendás Monkey Island™-ról...*
Hk 3: *Nem, az nem így volt! Azok majmok voltak!...*
Hk 1: *Kuss! Ez egy tök jó történet!*
Guybrush: *Hát ez hihetetlen!* **(It,s amazing!)**
Hk 1: *De igaz! Aztán eladták a hajót Stannek egyetlen pennyért. Egyébként ez volt az egyetlen eset, hogy valaki ennyit kapott volna Stantól egy hajóért. Hát hiába: patkányok voltak...*
Guybrush: *Mondjátok csak, fiúk, nem ismeritek véletlenül azt a sunyi figurát ott a másik oldalon?* **(Do you guys know...)**
Hk 3: *Mi van, térképet akarsz venni, mi? Tőlünk vegyél! A MI térképeink csúcsminőségűek, ellentétben azzal a kontárral ott a másik oldalon...* (Hk 2 ezen buzgón röhög.) *Áh, csak vicceltem. Ezek az eredeti másolatai Mélée Island™ szülői munkaközösségének legutóbbi összejöveteléről. Na, akarsz egyet?*
Guybrush: *Hogyne. Hajlandó vagyok elvinni egyet, ha fizettek nekem két nyolcast* **(No, but I'll take one if...)**
Hk 3: *Rendben. Ez így fair.*
(Ettől a tárgyaink között megjelenik a MINUTES, ami egyébként semmire sem használható, viszont hátha örömet okoz valakinek, hogy fizettek nekünk érte...)
Guybrush: *Mondjátok csak, fiúk, ti tényleg kalózok vagytok?* **(Say, guys are you pirates?)**
Hk 3: *Nem, mi egy vándorcirkusztársulat vagyunk...*
Hk 1: *...csak a patkányom elijesztette az elefántot...*
Hk 3: *Kuss!* (fejbecsapja a röhögő 2-t) *Hát persze hogy kalózok vagyunk! Ilyen szakadt ruhákat sehol máshol nem lehet szerezni.*
Guybrush: *Akkor miért itt vagytok az utcasarkon és nem egy hajóval raboltok, fosztogattok meg ilyen hasonlók?* **(How come you're on this street...)**
Hk 3: *Óh, a kalózkodás manapság nem túl kifizetődő dolog. A tengereket természetfeletti erők uralják, akik a Monkey Island™-ról szoktak elindulni. Így tehát úgy döntöttünk, hogy átképezzük magunkat valami más szakmára. Vándorcirkuszt alapítottunk...*
Hk 1: *...de ez a patkány elriasztotta az elefántot...*
Hk 3: *...és most szomorúak vagyunk. Menj inkább te is haza.*
A megrázó beszélgetésnek ezzel vége is: a kalózok ezután már nem hajlandóak szóba állni velünk. Addig jó nekünk...
Az utcán egy cégtábla lóg, ami a "Jó Öreg Gumicsirke-Görgővel-A-Közepén Shop" reklámja. Az egzotikus nevű bolt a szemben lévő ajtó mögött található. Odabent egy csomó voodoo-mütyürke fogad bennünket: bálvány, zanzásított fejek, a mennyezetről himbálózó csirkék, valamint néhány kosár, amiben valami sziszeg és Guybrush szerint jobb ha nem nyitjuk ki, mert az a sziszegő valami esetleg kijön belőle. Az egyetlen figyelemfelkeltő dolog a jobb oldalon lévő ládán fekszik — egy csirke. Egy gumicsirke, görgővel a közepén — mi a manóra használhatják ezt? Majd kiderül (PICK UP CHICKEN). A szoba végében egy cseppet sem bizalomgerjesztő félvér jósnő trónol valami gyanúsan fortyogó zöld leves mögött. Újabb terefere következik:

Jósnő: *Miben segíthetek rajtad, fiam?*

Guybrush: *A nevem Guybrush Threepwood és egy híres kalóz vagyok...* (**My name is**...)

Jósnő (forgatja a szemeit): *Várj... Ne mondj többet! Megéreztem, hogy a neved... a neved... a neved Guybrush... Guybrush Nusehair! Ja, nem. Threepwood. Nincs igazam?*

Guybrush (álmélkodva): *Óha! Hát ez csodálatos! Tudd még egyéb trükköket is?* (**Wow! That was amazing**...)

Jósnő: *Én nem üzletelek trükkökkel. Amit én tudok, az maga az Igazság!*

Guybrush: *Tényleg? Tud tenyérből jósolni? Gazdag leszek?* (**Can you read palms**?...)

Jósnő: *Gondolatolvasó tudományom megsúgta, hogy a jövőd rendkívül érdekesen alakul. Ööööö, egyébként biztos vagy benne, hogy meg akarod tudni ezeket a dolgokat?*

Guybrush (felvillanyozódva): *Naná! Mondjon csak el mindent, ami történni fog velem!* (**Yes! Tell me evrything**...)

Jósnő (transzba esik): *Látomásom támadt...* (Integet a kezével, közben a padlóba beépített vödör felemelkedik) *Egy utazásra indulsz, hoszú utazásra. Egy hajó kapitánya leszel.*

Guybrush: *Hurrá!*

Jósnő: *Látom...* (elhallgat)

Guybrush (izgatottan): *Mit? Mit lát?*

Jósnő: *Egy nagy majmot látok.*

Guybrush: *Yikes!*

Jósnő: *Látlak téged a nagy majom belsejében. Minden megvilágosodott: az utazásod sok részből fog állni. Látsz egy csomó dolgot, amit jobb lett volna nem meglátnod. Hallasz egy csomó dolgot, amit jobb lett volna nem meghallanod. Tanulsz egy csomó dolgot, amelyeket jobb lett volna nem megtanulnod...*

Guybrush: *Miféle dolgok azok? Utálom a meglepetéseket...*

Jósnő: *Nem! Még nincs itt az idő erre. Majd később gyere vissza és én elmondok neked mindent...*

Zöld leves durr, vödör le, jósnő el. Meglepő befejezés. Sétáljunk ki az utcára és tovább az árkádok alatt. A következő helyszínen az első sarkon találjuk a vegyeskereskedés ajtaját, ahol egy csomó useful dolgot (például kardot, szájfrissítőt, ásót) árul egy ronda, szakadt vénember. Sajnos mindezt pénzért teszi és nekünk egyelőre csak két nyolcasunk van — ide tehát majd csak később térünk be. A ház melletti sikátorból hangos pisszegés, majd egy hívogató hang hallatszik. Nyilvánvaló, hogy nincs jobb ötlet, mint egy idegen városban, az éjszaka kellős közepén besétálni egy sötét sikátorba, ahonnan ismeretlen valakik pisszegnek nekünk. Aki megteszi, az meg is érdemli...

... mert találkozik Fester Shinetoppal, a városi seriffel, aki elmondja, hogy csúnya dolgok szoktak történni a magányos vándorokkal, akik éjnek idején elhagyatott sikátorokban sétálgatnak. Mindegy mit mondunk neki, a lényeg az, hogy meg akarja tudni a nevünket (sajnos nem sikerül teljesen elsajátítania, tehát a biztonság kedvéért "Mindegyhogyhívnak" néven szólít minket). Aztán jelzi, hogy nagyon rossz időben találtunk erre a szigetre tévedni és sokkal jobban tennénk, ha a vakációnk eltöltésére valami más helyet szemelnénk ki magunknak. Egy sokkal biztonságosabb helyet... Miután Fester eltűnt a sikátorban, Guybrush fellélegzik és úgy véli, hogy nagyszerűen érzi magát az olyan helyeken, ahol így néz ki a rendőr... (Milyen lehet a tolvaj?)

Az utcán a következő ajtó a templomba vezet. Itt egy becsületes kalóznak semmi keresnivalója sincs — annál inkább a mellette levő börtönben, ahol Otis, a város saját rabja fogad bennünket nagy ordítozással:

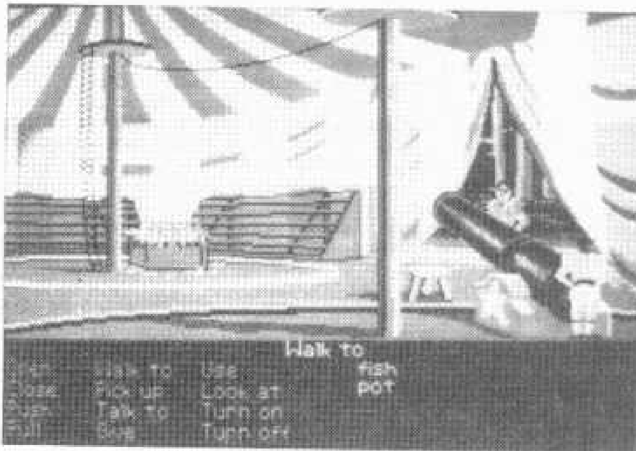
Rab: *Szabadíts ki innen! A társadalom áldozata vagyok!*

Guybrush:: *Nem is beszélve a szájbűdösségről...* (Úgy dönt nem kíván a fickóval társalogni)

Rab: *Hé, hát elég nehéz lenne mentolfrissességűnek tartani a lélegzetemet, ha itt nincs mást enni, csak patkányokat.*

Hm, Menjünk ki a városból és sétáljunk el az elágazáshoz (fork). Egy erdőbe jutottunk, ahol két úton mehetünk tovább (teljesen mindegy melyiken indulunk el, mert mindenképpen ugyanoda jutunk). A következő helyszínen néhány szokatlan sárga virág vonja magára a figyelmünket. Természetesen szakítunk egyet magunknak (PICK UP PLANTS). Egyelőre csak visszafelé tudunk menni — Guybrush nem hajlandó továbbmenni valami használható térkép nélkül.

Az útkereszteződéstől sétáljunk tovább a tisztásra (CLEARING), amelynek közepén egy hatalmas cirkuszi sátor éktelenkedik. Odabenn két különös ruházatú artista folytat élénk vitát arról, hogy tulajdonképpen melyiküknek is kellene belemásznia a sátor jobb oldalán felállított ágyúba. Az egyik azon erősködik, hogy ő allergiás a puskaporra és állandóan tüsszögnie kell tőle, a másik meg azt bizonygatja, hogy őt meg a múlt héten megsebesítette az oroszlán. Természetesen egy apró kis karcolás nem mérhető össze egy komoly allergiával, bár nem szép, ha az az allergia nem is létezik... Így tehát elvannak az artisták egymással, míg meg nem szólítjuk őket. Tök mindegy mit mondunk nekik: krákoghatunk vagy megkérdezhetjük, hogy van-e fürdőszoba itt valahol? Erre rögtön odasereglenek hozzánk és buzgón az után érdeklődnek, hogy nincs-e kedvünk egy csodálatos/halál-megvető/igazából-nem-is-olyan-halálmegvető/egy-veszélyes/igazából-nem-is-olyan-veszélyes/egy EGYSZERŰ tettre (Hál'Istennek nem ragozták tovább!) a csodálatos/kalandos/akrobatikus/hihetetlenül-jól-ismert/mesés/repülő Fettucini testvérekkel? Végül is a mi dolgunk mindössze csak annyi, hogy belemászunk abba az ágyúba és ők majd kilőnek bennünket belőle. Keresztül a sátron. Teljesen biztonságos... Jó. Végül is ez tényleg csak egy apró szívesség és egyébként is fizetnek érte 478 nyolcast (**OK, I'll do it**). A fiúk boldogok és azután érdeklődnek, hogy van-e nálunk sisak? Sisak? Milyen sisak? Jaaa, sisak! Hát persze, hogy van! (**Of course I have a helmet**...) (Milyen sisak?) Sajnos nem vették be a blöfföt: látni akarják, mert egész biztosak akarnak lenni benne, hogy a trükk biztonságos és még véletlenül sem fogunk megsérülni. Mármint a zajártalomtól. Sisakunk ugyan nincsen, de ha számba vesszük az eddig összelopkodott tárgyainkat, akkor találunk egy dolgot, amit a fejünkre húzhatunk: a fazekat (USE POT). *"Oh, hát ez lesz a sisak!"* — mondják elégedetten a fiúk *"Akkor megcsináljuk. Csak mássz fel erre a stokira, tedd fel a sisakodat, mássz bele az ágyúba és a többit majd mi elintézzük."* Guybrush egy ideig kétkedve méregeti a barátságtalanul visszhangzó ágyúcsövet — aztán belemászik. DURR! "Működik!" — örülnek az artisták, amíg átzúgunk a légtéren és beleakadunk a trambulinba. Csak később szaladnak oda hozzánk, hogy megnézzék egyben vagyunk-e — ilyen helyzetben az egyetlen logikus válasz a kérdésükre természetesen az, hogy a nevünk Bobbin és a mamánkat keressük (**I'm Bobbin**...). Ez megnyugtatja őket. Sietve átadják a pénzt, megegyeznek abban, hogy az irányzékon egy kicsit módosítani kell, aztán rögtön összevesznek azon, hogy melyikük próbálja ki legközelebb...



Guybrush csőbe húzta magát

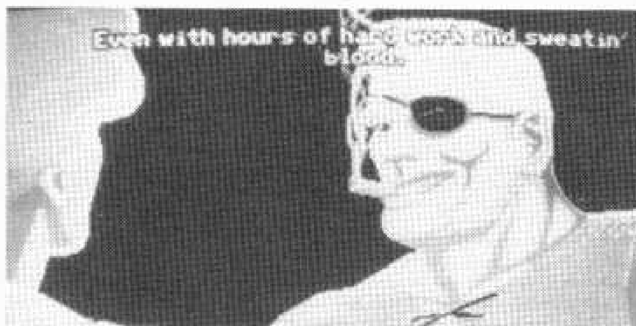
Most, hogy a rövid megrázkódtatás alkalmával gazdagok lettünk, sétáljunk vissza a városba ahhoz a polgárhoz, aki papagájt visel a vállán és mellesleg térképeket is árul. Gúnyos mosollyal fogad bennünket, hogy mégiscsak visszatértünk a térképért és kifejezi abbéli reményét, hogy most már elegendő pénzt is hoztunk magunkkal. Hát persze, legalábbis reméljük... (**I'll take it**...) Száz aranyért meg is számítja. Szerinte bölcsen cselekedtünk, de most tűnjünk innen a fenébe. A térképet tényleg átadta, de amikor megnézzük (LOOK AT MAP), kiderül róla, hogy ez nem egy térkép! Úgy néz ki mintha egy tánclecke lenne: Do the Monkey! A polgártól való távozás után reklamációnak helye nincs.

Menjünk tovább az árkádok alatt és most már bepillanthatunk a kereskedésbe is. Az asztal mögött egy goromba vénember álldogál, aki mindenkiben tolvajt sejt. (Bölcs meglátás!) Tud valamit a Sword Master tartózkodási helyéről. Óh, ez később még hasznos lesz valamire!... Egyelőre csak érdeklődjünk szájfrissítő után (I **could really use a breath mint**). Nahát ettől még az öregnek is felderül az arca: kérve kér, hogy ne csak egyet vegyünk, hanem vigyük el az egész rolnit — mindössze 1 nyolcasba kerül az egész. További kérdésére feleljük azt, hogy egy kicsit nézelődünk (**I think I'd just like the browse**) — amíg azon dohog, hogy butiknak nézzük az üzletét vegyük magunkhoz az ásót (PICK UP SHOVEL) az emeleti páncélszekrény mellől (a szekrény sajnos zárva van...), majd a kardot is a pult mellett álló ládák tetejéről. Menjünk vissza az öreghez és miután szóba elegyedtünk vele (**About this sword/shovel**...), vegyük meg mindkét tárgyat (I'll **want it**.) A tranzakció 175 nyolcast emésztett fel a vagyonunkból, viszont nagyszerű felszerelések birtokában vagyunk. Ennek örömére mondjuk azt, hogy a Sword Mastert keressük. A vénember gonoszul rikácsolva azt mondja, hogy a titkos tartózkodási helyről senki sem tud — kivéve persze őt! Azt mondja, hogy elmegy és megkérdezi tőle (még egy nő!), hogy akar-e látni bennünket és ha a válasz igenlő, akkor majd elvezet hozzá. Mi addig várjunk türelemmel és főleg ne nyúljunk semmihez... Egy idő múlva visszatér (ha megnyomjuk az asztalra kitett csengőt, akkor azonnal) és azon mérgelődik, hogy mihelyt kiteszi a lábát, két másodpercen belül elkezdi valamelyik hülye nyomkodni a csengőt. A Sword Master egyébként azt üzeni, hogy ugorjunk a tóba. Talán nem ez a meghívás nála. Mindegy később majd ellátogatunk hozzá és megbeszéljük vele ezt az ugrálós dolgot.

Most menjünk át a börtönbe meglátogatni a mi jó öreg büdösszájú barátunkat. Épp az imént vásároltunk egy egész rolni szájfrissítőt, eggyel igazán megszánhatjuk (GIVE BREATH MINTS TO PRISONER). Na, most már lehet vele beszélgetni:

Rab: *Óh! Grog-O-Mint! Mily' frissítő! Kösz. Na, szóval azért jöttél, hogy kiszabadíts innen?*
Guybrush: *Egyáltalán ki vagy te?* (**Who are you**?)
Rab: *A nevem Otis. Tovább nem tudom. Oly régóta vagyok itt, hogy már nehezen emlékszem. Talán jobb lenne, ha kiszabadítanál innen engem, mielőtt teljesen meghülyülök. Nem látod, hogy ártatlan vagyok?*
Guybrush (kétkedve): *De miért vagy börtönben, ha ártatlan vagy?* (**But why are you in the jail**...)
Rab: *Mert átvertek! Nem is szedtem azokból a virágokból!*
Guybrush: *Miféle virágokból?* (**What flowers**?)
Rab: *Azokból a Caniche Endormi sárgákból ott az erdőben. A törvény tiltja a gyűjtésüket.*
Guybrush (erősen csuklik): *Szerezhetek neked valamit?*
Otis: *Naná! A szabadságomat, vissza! Egyébként hozhatnál valamit, amivel távol tarthatnám magamtól azokat a kedves kis patkányokat. Cserébe odaadom az egyetlen dolgot, amim csak van: egy répatorta, amit Tillie nénikém sütött. Utálom a répatortát!*
Guybrus: *Egyébként milyen itt a koszt?* (**So, how's the food in there**?)
Otis: *Óh, hát csak a szokásos! Moslék, grog, zabkása, patkányok bogarak és tetvek, már ha sikerül megfognom őket. Azonkívül van egy répatortám is, amit Tillie nénikém sütött, pedig tudja, hogy utálom a répatortát. Szerencsére a szakács a bárból régi jó haverom és ő szokott becsempészni néha nekem egy-két finomságot...*
Guybrush: *Hát ez a Shinetop sheriff egy elég nagy bunkó, nemde?* (**Sheriff Shinetop sure is a jerk, isn't he**?)
Otis: *Na, ne viccelj! Fester Shinetop a leghitványabb fickó a szigeten. Szerencsére a kormányzó általában rajta tartja a szemét. Egy rendes, egyszerű sheriffünk volt, aki egyszerűen meghalt igencsak különös körülmények között. Ha engem kérdezel, szerintem az új seriff keze van a dologban.*
Fester (belép): *Azt hiszem, eleget beszéltél már, Otis...* (Guybrushhoz) *Remélem nem hiszed el, amit egy ilyen piszkos vagány összehord. Bármit kitalál, hogy elkerülje a társadalom megvetését.*
Mindegy, hogy mit mondunk neki, a végén úgyis arra fog kilyukadni, hogy ezentúl rajtunk tartja a szemét és bármilyen dologba is kezdenénk, nagy baj lesz. Mivel Otis sem akar már velünk csevegni (kiszáradt a torka az eddigitől is), sétáljunk ki a börtönből és menjünk tovább a kormányzó kastélya felé vezető úton. Rögtön meg is látjuk a veszélyt, amiről a kalózok beszéltek a kocsmában: a bejárathoz vezető ajtót öt megvadult piranha pudli őrzi! Guybrush nem is nagyon akar közelebb menni hozzájuk. Inkább azon morfondírozik, hogy mivel kábítsa el őket — van ugyan egy szép kis cubák nálunk, de nem a pudlik felhizlalása a cél. Végül kisüti, hogy az erdőben szedett virágok pora erősen bódító hatású, tehát ezzel megtuningolva egy kicsit a cubákot (USE YELLOW PETAL WITH HUNK OF MEAT), az eredmény nem is marad el (GIVE MEAT WITH CONDIMENT TO PIRANHA POODLES). A pudlik vadul felzabálják az egészet, majd egy másodperc múlva el is nyekkenek. Közben jön egy Important Notice is a játék szerzőitől: "*Ezek a kutyák nem döglöttek meg, mindössze ALSZANAK! Nem bántjuk az állatokat ebben a játékban!*" Ennek örömére be is mehetünk a kastélyba. Odabenn egy nagyszerűen berendezett hallt látunk, amelynek méltó dísze a falon függő festmény és a szomszéd szobába vezető ajtó mellett álló értékes Ming váza (PICK UP VASE). Sétáljunk be az ajtón. Aztán amikor Fester Shinetop előbújik a függönyök homályából, már mindenki sejtheti, hogy ebből baj lesz... Különösen amikor a markát dörzsölve megindul utánunk...
Az ezután következő jelenetekre áldó fátylat borít, hogy nem látunk egy kukkot se a hall falától. Mindenesetre az OW KABOOM és egyéb hasonló kiáltások következtetni engednek a bent zajló eseményekre. Hirtelen megjelenik Guybrush és visszateszi a helyére a vázát. Szerinte jobb, ha ezt itthagyja — aztán megy vissza folytatni. Akik ismerik a **MANIAC MANSION**-t azok a következőkben nagyszerűen fognak szórakozni: az üzenetsorban automatikusan megjelenő szövegek ugyanis egytől-egyig onnan származnak. A benti történésekről innen értesülünk: a kezünkbe kerül egy GOPHER REPELLENT (patkányirtó), amit először kipróbálunk egy hörcsögön, aztán egy másik hörcsögön, aztán egy egész hordán; a yakot ugyan nem nagyon tudjuk megmozdítani, de egy STAPLE REMOVER-rel kibányásszuk belőle a WAX LIPS-et (itt viszontlátjuk hősünket, mert a festményt kidöntve átesik ebbe a szobába — természetesen csak addig, míg levesz a könyvespolcról egy Manual of Style-t, aztán ismét fejest ugrik a festménybe), HOPP! Megvan a Sokkezű Bálvány! Hát ez csodálatos, csak az a baj, hogy nem tudjuk felvenni... Nem baj, azért a küzdelem halad tovább a fal mögött! Aztán elcsendesedik, amikor az üzenetsor arról tájékoztat bennünket, hogy egy PICK UP HEAVY CHAIR és USE HEAVY CHAIR WITH SHERIFF parancs került végrehajtásra. Ezután főhősünk megjelenik az emeletre nyíló ajtóban és elégedetten nyugtázza, hogy ez egy darabig majd megnyugtatja a fiút. Sajnos a bálványt nem tudta elhozni, mert szüksége van még egy ráspolyra is. A csoda egyébként qaz, hogy a sok marhaság a **MANIAC MANSION**-ból nálunk is maradt, lehet őket LOOK-olni, USE-olni, stb. Egyelőre tehát sétáljunk vissza a városba.
Próbálkozzunk mondjuk a derék boltosnál, ahol érdeklődhetünk álkulcs iránt (**Do you have files**?). "*Milyenre gondolsz? Összetűzhetősre vagy körömreszelőre?*" Megint tök mindegy, hogy mit válaszolunk (mondjuk feleljük azt, hogy **Yes**. — az egy elég tartalmas válasz a kérdésre), mert úgyis az lesz, hogy sajnos éppen most fogyott ki a készletből. Tovább kérdezősködhetünk patkányirtó (**I'd like some...**) után is. "*Áh, tudtam, hogy azt fogsz kérni — de nincs egy darab se?*". Úgy látszik, mostanában kifogyott egy kicsit a raktár. Na mindegy, látogassuk meg a mi jó öreg Otis cimboránkat a börtönben, hátha tud valami bővebb felvilágosítást adni a dologgal kapcsolatban. Még mindig nem nagyon akar beszélgetni, viszont boldoggá tehetjük egy pocoknasztóval (GIVE GOPHER REPELLENT TO PRISONER). Máris egy répatorta boldog tulajdonosainak érezhetjük magunkat, amelyről kiderül, hogy torta-mivoltához képest elég nehéz. Az OPEN CAKE parancs után, mindjárt kiderül, hogy miért. Tillie néni talán mégsem kitolni akart a derék Otis öcsivel, amikor egy ilyet hozott neki, mert egy ráspoly volt belesütve. Otis ugyan elfelejtettete use-olni, de mi nem fogjuk...
Menjünk vissza a kormányzó palotájába és ugorjunk fejest a festmény helyén tátongó lyukba. Újabb automata történések veszik kezdetét a fal mögött, amelynek áldozatául esik jónéhány tárgy a **Maniac Mansion**-ből, de lényeg az, hogy a ráspollyal már hozzájutunk a Csodálatos Bálványhoz. A móka végén Guybrush megint a lépcső tetején nyíló ajtóban jelenik meg — csak most kivételesen nem a kilincset használja, hanem áttöri az egészet és rövid repülés után a földszinten landol. Nemsokára megjelenik a kilövőállás is Fester Shinetop személyében.
Fester: *Még nem végeztem veled.*
Guybrush: *Ajjaj...*
Fester: *Úgy gondoltad, hogy csak úgy elhúzol innen a Sokkezű Bálvánnyal, mi?!*
Guybrush: *Izé, mindjárt megmagyarázom a dolgot...*
Fester: *Majd inkább én! Megmérgezted a kormányzó kedvenc pudlijait...*
Guybrush: *Hiszen csak alszanak!...*
Fester: *... betörtél a házába...*
Guybrush: *Hiszen nyitva volt az ajtó!...*
Fester: *... és elloptad a műgyűjteményének egyik legértékesebb darabját!*
Guybrush: *Önt tévképzetek gyötrik!*
Fester: *Igen? Na, akkor halljuk a te magyarázatodat!*
Guybrush (Hazudik valamit a felkínált négy lehetőség közül, például): *Ő mondta, hogy az enyém lehet!*
Marley (megjelenik a lépcső tetején): *Mi folyik itt?*
Fester: *Elcsíptem ezt a jómadarat, amint éppen megfújta a bálványodat, kormányzó. Azt mondta, hogy nekiadtad!*
Marley: *Ez így igaz. Nekiadtam.*
Fester: *MICSODA?*
Marley: *Hallottad, Fester. A kérdés csak az, hogy hogyan jutott be ide, amikor te őrködsz itt?!*
Fester: *...öööö...*
Marley: *Na, tűnj el Fester! Majd én kézbeveszem a dolgot!*
Fester (dühödten sarkonfordul, közben odasziszegi Guybrushnak): *Veled később még számolok!*
(Itt a dramaturg megvágta a leírást, mert a játék átment egy kicsit Claire Kennethbe. Marley kormányzókisasszony hosszan ecseteli, hogy milyen édes az arcunk, milyen ügyesek vagyunk, stb. miközben minden mondatára különösen értelmes dolgokat (Er..., Umph...; Blfft..., Grlypt..) válaszolhatunk) Miután Guybrush megállapította, hogy egész jól tud beszélni a nőkkel, kivonulhatunk a palotából. Az ajtóban egy kis problémába botlunk: Fester Shinetopnak hívják.
Fester: Hová, hová, Threepwood?
Guybrush (pimaszul, ha már úgyis mindegy): *Kopj le, Fester!* (de mondhat bármi mást is)
Fester: *Azt hiszem egy kicsit le kell hogy hűtselek. Old le szépen a kardodat...*
(Vált a helyszín és a dokkban találjuk magunkat, meglehetősen kínos körülmények között: a Csodálatos Bálvány a nyakunkhoz van kötözve egy kötéllel és a móló szélén áll. Pillanatnyilag...)
Fester (színpadiasan): *Hát ez lett a küldetésed vége. Bajkeverő napjaid ezzel lezárultak Mêlée Island™-en. A terveim a kormányzóval túl nagyralátóak és túl közel vannak már a beteljesedéshez ahhoz, hogy egy sarki lamer beleköpjön a leveskémbe. Viszlát, Mr. Borstorta vagy Kajaarcú vagy hogy a jóégbe hívnak...* (oxival továbbítja a tengerbe a bálványt).
Guybrush: (utánaesik a bálványnak)
Fester: *Hm, a dolgok végül is kezdenek jóra fordulni.* (jobbra el)
Mint már korábban kiderült, főhősünk akár 10 percig is képes a levegőt visszatartani a víz alatt — ennyi idő talán mindenkinek elegendő lesz a teendők kitalálásához: mivel a bálványhoz vagyunk kötözve, nem túl nagy a mozgásterünk — talán fel kellene venni... (A tengerfenéken egyébként egy csomó "hasznos" tárgy hever (pengeéles olló, összetört üveg, halálos húsbárd, stb.) — ha várunk egy kicsit a víz alatt, akkor fény derül arra is hogy hogyan kerültek ide: két-két láb érkezik jobbról és balról, majd arról csevegnek, hogy a bűnjelet be kellene dobni a tengerbe. Lehet, hogy nem ők voltak az elsők, akiknek eszébe jutott ez a hely?) Miután visszamásztunk a mólóra, megjelenik a szép kormányzó is és biztosít bennünket róla, hogy Fester nem az ő parancsára helyezett el minket a tengeri élővilág társaságában. Elhangzik néhány negédes szó, nagy a szerelem —— vágás! —— ... aztán Guybrush megy tovább teljesíteni a küldetéseket.
A Bálványt elvihetjük a fontosnak tűnő kalózoknak a kocsmába (köszönik szépen) és folytathatjuk a további próbákat. Menjünk ki a városból és sétáljunk el az elágazásig (FORK). A polgártól ugyan nem térképet kaptunk, hanem táncleckét, viszont nemcsak minket tévesztett meg vele, hanem a programot is: MAP birtokában már lehet mászkálni az erdőben. Aki jól járja a "Majom-táncot", az nemsokára megtalálja a kincset (aki rosszabbul, az mászkál mindenfelé, de előbb-utóbb úgyis odajut). Mêlée Island™ Legendás Elveszett Kincse igen jól van álcázva, leszámítva a hatalmas keresztet a földön és a hárommméteres táblát, ami arról tudósítja az erre járó kincsvadászokat, hogy itt nyugszik Mêlée

Island™ Legendás Elveszett Kincse, amit már leendő kalózok nemzedékeinek százai találtak meg, de sikerült mindig újra reprodukálni. A tábla még figyelmeztet arra is, hogy gondoljunk a többi kalózra is a szigeten és hagyjunk nekik is a kincsből... Mellette még egy használati utasítás is található: az elképzelhetetlen méretű vagyonhoz rövid ásás után lehet hozzájutni (USE SHOVEL WITH X). *"Nahát ez nem tarthat sokáig..."* — mondja Gubrush. Néhány óra múlva:*"Hé! Valamin koppant az ásó...!"* Aztán előkerül a Legendás Elveszett Kincs: egy T-shirt, rajta a felirattal:*"Megtaláltam Melée Island Legendás Elveszett Kincsét — ami egy nyomorult T-shirt!"* Nagyszerű. Mindenesetre ezt a sok szemetet jó kalóz módjára visszatemetjük.
Az elágazástól menjünk tovább délkelet felé az úton. Nemsokára egy hídhoz érünk, amelyen egy vehemens troll posztol. *"Állj! Nem mehetsz át, csak akkor, ha megfizeted a vámot!"* Hm. Lehet vele viccelődni ("Nézd csak! A hátad mögött van egy egér!" vagy "Nem baj, úgyis tudok egy kerülőutat"), de inkább kérdezzük meg mennyi a vám? (*How much is the toll?*) Szabadáras:*"Hm, mid van?"* Ajánljunk mondjuk pénzt neki — úgysem fogadja el, mert olyasmi akar, ami figyelemfelkeltő ugyan, da abszolút haszontalan. Igazán érdekes dolgokat ajánlhatunk neki: egy zsokénadrág tervrajzait, majompórázt három örvvel (nyilván a háromfejű majmokhoz), gumicsirkét görgővel a közepén (hehehe), az öreg poros családi kredencet (három fogantyúval) — mindegy, egyik sem lesz jó neki. Azt mondja ha háromból sem találjuk ki, mit adjunk neki, akkor megesz. Ez azért nem fenyeget, mert a neki adandó tárgy teljesen logikus és tudományos módszerrel (végigpróbáljuk az összes tárgyal...) néhány másodperc alatt kitalálható: GIVE FISH TO TROLL. *"Egy vörös hering? Átmehetsz."* Miután átlépdeltünk a hídon, a trollról kiderül, hogy nem troll, csak egy szakállas fickó, aki szereti a vörös heringet (nyersen) — de ebben az idióta játékban ez már valószínűleg senkit nem fog meglepni.



△ ***Vivótanárunk kimondottan szemtelen figura***

Az úton továbbsétálva a következő állomás *Stan Használthajó Kereskedése* — *Stan* egyelőre nincs itt, szóval megállás nélkül menjünk a házig (HOUSE). A düledező viskó előtt egy tábla hirdeti, hogy Smirk kapitány megnyitotta testkultúra szalonját. Szolid árak: vívólecke — 30 nyolcas; tüzérkiképzés — 160 nyolcas (extra golyókkal); küzdelem kampóval — 130 nyolcas (extra kampók!). Mivel ágyúnk és kampónk még nincs, a legolcsóbbat fogjuk választani és Lagardére lovaggá taníttatjuk magunkat. Ennek örömére nyissunk is be a viskóba. *"Jobb lesz, ha inkább csak szerényen kopogok"* — bírál felül bennünket Guybrush. Az ajtón kiözönlő tulaj szívélyesen fogad:*"Mi a halált akarsz itt, te kis süket kukac?"* Természetesen jobb vívók akarunk lenni, mint a Sword Master (**Could you train me**...). *"Te?"* — bődül ránk a barátságos figura. *"Sose leszel még félannyira sem jó, mint Carla! Még ha vért izzadsz és órákat dolgozol, akkor sem!"* Rövid visszaemlékezés következik a régi szép időkről, amiből megint csak kiderül, hogy sosem fog sikerülni nekünk. Aztán fergeteges szóváltás következik:
Guybrush: *Jobb lenne, ha leszokna a dohányzásról!* (**You know, you really should quit smoking!**)
(Puff! Becsapta az orrunk előtt az ajtót, szóval ez nem volt jó megszólalás. Kopogjunk megint.)
Smirk: *Na, mit akarsz már megint?*
Guybrush: *Meg tudom tanulni!* (**I do so have what it takes!**)
Smirk: *Nem tudod!*
Guybrush: *De meg tudom!* (**I do so!**)
Smirk: *Nem tudod!*
Guybrush: *De meg tudom!* (**I do so!**)
Smirk: *Na jó, megtetszett a kitartásod. Pénzed van?*
Guybrush: Gondoltam ingyen csinálja... (Puff! — mondja az ajtó, tehát akkor inkább mégis feleljük azt, hogy **I've got 30 pieces of eight**)
Smirk: *Jó, ne is mondj többet. Lássuk a kardodat.*
Guybrush: *Vess rá egy pillantást!* (**OK, check it out**).
Smirk: *Hm, szép darab...*
Ezután a két úriember besétál a kunyhóba, ahol kezdetét veszi a kiképzés. A mester először megállapítja, hogy olyan rettentően hadonászunk a karddal, hogy itt már csak egyetlen speciális dolog segíthet: A GÉP! Ez a masinéria oly tanulságos látvány, hogy Guybrushból is egy önfeledt *"Yikes!"* kiáltást csal ki. Aztán megkezdődnek az edzés fárasztó órái. Aztán folytatódnak — míg végül a mester úgy dönt, hogy elég jó formába kerültünk és beavat bennünket a vívás művészetének legmélyebb titkába: a kardforgatás olyan, mint a szerelem — nem mindig az számít, amit csinálsz, hanem az, amit mondasz! A süket kalózok csak hadonásznak az éles fémdarabjukkal, reménykedve, hogy sikerül megvágniuk valamit — de a profik jól tudják, hogy a nyelv kétszer olyan éles fegyver, mint a penge: egy megfelelő időben elhintett "beszólással" azonnal ki tudják ütni az ellenfelüket a harcból. A tétel szemléltetésére Smirk megeleveníti egy ilyen helyzetet: például ha egy vérpezsdítő viadal rövid szünetében benyögi, hogy *"Úgy harcolsz, mint egy tehenész!"* — mit felelnénk erre mi? Például, mondjuk azt, hogy akárcsak a jó édes mamája (**So's your mother**.) *"Huh, azt hiszem, itt még nagyon sok munkára lesz szükség... A helyes riposzt erre az, hogy 'Naná, amikor te meg úgy harcolsz, mint egy tehén'!"* (**Na, megállj, te kukacoktató! Ne tudd meg, hogy hogy harcol egy harci tehén! — CoVboy**) A maestro még elhint nekünk egy beszólást és rá a riposztot, aztán elküld bennünket újakat tanulni.
Itt egy elég hosszadalmas rész következik. Beszólásokat és riposztokat az utakon mászkáló kalózokkal harcolva tanulhatunk. Sétáljunk el oda, ahol a városból kifelé vezető út elágazik a FORK felé (itt van a legnagyobb forgalom) és álljunk meg az úton. Ezután az összes kalózt, aki erre jár, hívjuk ki harcolni (**My name is Guybrush Threepwood. Prepare to die!**). A vívás szünetében valamelyik fél beszólhat a másiknak — ha az jól felel, akkor ő támad és legközelebb ő szólhat be a másiknak. Ha valamelyik fél hármat hibázott, akkor ő vesztett (nem baj, ha levernek bennünket, most úgyis csak tanulunk). Ha egy olyan beszólást hallunk, amire még nem tudjuk a választ, akkor a következő lehetőségünknél rögtön ezt mondjuk az ellenfélnek és — ha ő támad — már meg is van rá a riposzt (természetesen az ellenfelek is szoktak hibázni). Összesen 16 dumapárt lehet megtanulni, itt következik a listájuk a megfelelő párosításban:
Have you stopped... (Why did you want...)
I got this scare... (I hope now you learned...)
I once owned a dog... (He must have taught...)
I'm not going to take... (Your hemorrhoids...)
I've heard you... (Too bad noone's...)
I've spoke with apes... (I'm glad to hear...)
My handkerchief... (So you got that job...)
Nobody's ever drawn blood... (You run that fast...)
People fall at my feet... (Even before they smell...)
Soon you'll be wearing... (First you'd better...)
There are no words... (Yes there are...)
This is the end... (And I've got a little...)
You fight like... (How appropriate...)
You have the manners... (I wanted to make sure...)
You make me want to puke... (You make me think...)
You're no match... (I'd be in real trouble...)
...
Miután már tíznél több beszólást ismerünk, a legyőzött ellenfelek elkezdik mondogatni, hogy most már elég jók vagyunk ahhoz, hogy a Sword Masterrel is összemérjük a tudásunkat. Azt már megtudtuk, hogy a városi kereskedő tudja, hogy hol rejtőzik, tehát menjünk ismét hozzá és érdeklődjünk nála Carla után. (**I'm looking for the Sword Master**). (Közben beadhatjuk a kocsmába a kalózoknak a megtalált "kincset". Jót röhögnek rajtunk és nagylelkűen azt mondják, hogy megtarthatjuk magunknak — nekik már van elég ilyen pólójuk.) Egy idő után rájövünk, hogy az öreg mindig azzal az üzenettel jön vissza, hogy nyugodtan ugorjunk a tóba... Így tehát a dolognak magunk kell utánajárnunk, aminek a legegyszerűbb módja, ha követjük az öregembert, nemde? Kimegy az elágazásig és ott addig kering az erdőben, míg oda nem ér Carla búvóhelyéig. Miután elkotródott onnan, sétáljunk szépen oda a hölgyhöz és közöljük vele, hogy éppen erre jártunk és ha már úgyis itt vagyunk, akkor szívesen megöljük (**My name is Guybrush Threepwood. I've come to kill you**). A tanuláshoz hasonló vívás következik, két nehezítéssel: csak Carla szól be, mi csak riposztozhatunk; neki saját beszólásai vannak, amelyeket még nem hallottunk, de a riposztjaink közül — ha mindet megtanultuk — valamelyik pont jó lesz a szólásaira. Ezek közül is összeírtunk egy párat (nem az összeset, mert lusták voltunk annyiszor visszatölteni az állást, hogy mindegyiket előadja):
I usually see people... (Why did you want...)
I will milk every... (How appropriate...)
I've got a courage... (I'd be in real trouble...)
I've got a long... (And I've got a little...)
If your brother's... (You make me think...)
My last fight ended... (I hope now you learned...)
My sword is famous... (Too bad no one's...)
My tongue is sharper... (First you'd better...)
No one will ever... (You run that fast...)
Now I know what filth... (So you got that job...)
There are no clever... (Yes there are...)
You are a pain... (Your hemorrhoids...)
Ha Carlát nem sikerülne legyőznünk, akkor elzavar bennünket és bezárkózik a kunyhójába. Innen sehogyan sem lehet előcsalogatni, tehát káromkodva vissza lehet sétálni a kereskedőhöz — kivéve azt, ha megnézzük a "térképet" (LOOK MAP), mert mire visszakapjuk a képet, Carla már ismét kint toporog a ház előtt. Ha küzdelem közben már elég sok riposztunk jó volt, akkor Carla egyszercsak fogja a kardját és elteszi. Aztán azt mondja, hogy elismeri a győzelmünket. Most már mehetünk eldicsekedni az összes barátunknak, hogy legyőztük a Sword Mastert. Ehhez persze bizonyítékot is kapunk tőle, ami egy 100%-ig gyapjúból

készült T-shirt, rajta a dicső felirattal:"LEGYŐZTEM A SWORD MASTERT!". Jó, ugye?

Nagy boldogságunkban rögtön szaladhatunk is vissza a városba, hogy átnyújtsuk a kalózoknak a bizonyítékot az utolsó próba teljesítéséről. A mólóra érve érdekes dolog játszódik le a szemünk előtt: egy különös hajó távozik a nyílt tenger felé... Nemsokára lélekszakadva berohan a rövidlátó fickó a kilátóból és idegesen mesélni kezd:

Vakmalac: *Hé, ember, mit álldogálsz itt? A kormányzót elrabolták!*

Guybrush: *Micsoda?! Kicsoda?!* (**Ez egy inverz társasjáték — CoVboy**)

Vakmalac: *LeChuck a szellemhajója fedélzetére vitte és elhajóztak vele. Félek, hogy soha többé nem látjuk őt...*

Guybrush: *Hol a nyavalyában voltál addig?! Aludtál?* (**So where were you this whole time? Sleeping?**)

Vakmalac: *Én figyelő vagyok, nem pedig testőr.*

Guybrush: *Hová mentek?* (**Where did they go?**)

Vakmalac: *LeChuck visszavitte a titkos búvóhelyére, Monkey Island™-re. Nem hinném, hogy lenne olyan bátor kalóz a szigeten, aki utánuk merne menni... Na, sok szerencsét! Hopp, várj csak: itthagytak egy levelet. Odaadom neked, bár nem hinném, hogy nagyon tetszeni fog, ami benne áll.*

Tényleg nem túl szép a tartalma. LeChuck szeretettel közli a sziget kalózaival, hogy a kormányzójuk él és jól van, de ha bárki is megpróbálja követni őket, akkor az szörnyű pusztítást von maga után. Jó. Mi úgyis éppen a kocsma felé tartunk, pillanatnyilag nem érünk rá hölgyeket megmentegetni holmi szellemkalózoktól...

(A kormányzó kastélyához ezentúl már nem is mehetünk ki: az árkádok alatt egy figura áll, aki közli velünk, hogy éppen fosztogatás zajlik ott. Természetesen mi is beléphetünk, ha foglaltunk helyet magunknak. Sajnos nem veszi be a trükköt, hogy mi vagyunk az elsők a listáján — sajnos a következő öt órára már minden hely elkelt, viszont szíves örömest előjegyez bennünket 14:30-ra, ha az megfelelő... Milyen kár, hogy a város órája állandóan tíz órát mutat! Ellenben ha bekkukkantunk a város saját rabjához, ő nagyon elszomorodik a kormányzó elrablásán. Olyannyira, hogy még a kutatóexpedícióba is hajlandó beállni, ha kiszabadítjuk innen.)

A kocsma tökéletesen üres! A sok mulatozó kalóz mind elszéledt a szomorú hír hallatára... Nagy igyekezetükben még a korsóikat is ittfelejtették — ezeket boldogan összegyűjtögetjük. Majd mutogatjuk őket öreg napjainkban a kalózéletre vállalkozó ifjúságnak. A hátsó helyiségben megtaláljuk a keservesen zokogó szakácsot. Ha megkérdezzük az öregfiútól, hogy mi a baj, ő is elsírja a nagy bánatát a kormányzó elrablása miatt: mindig olyan jó volt hozzá, mert egy apró kis ellenszolgáltatás fejében állandóan elsikkasztotta a fogadójáról szóló KÖJÁL-jelentéseket. Tovább érdeklődve tőle, megtudjuk, hogy az egyetlen dolog, amit tehetünk, az, hogy hajót vásárolunk, legénységet fogadunk és azonnal utánamegyünk. Egyébként is az arcunkra van írva, hogy szerelmesek vagyunk a kormányzóba (és lőn csoda: tényleg az arcunkra van írva!) Hajót vehetünk Stannél, ha rá hivatkozunk — régi barátok. Ő speciel most nem akar velünk jönni, mert nem szállhat tengerre egy régi sérülése miatt. Amikor közöljük vele, hogy azonnal indulunk, sok szerencsét és óvatosságot kíván és nehogy elfelejtsünk képeslapot küldeni! — aztán zokog tovább.

Vegyük fel az előtte levő asztalról is a két korsót és menjünk be a konyhába, ahol most már kiszolgálhatjuk magunkat a grogoshordóból (USE MUG WITH BARREL). Ha valaki még emlékszik az összetételére, az nem fog csodálkozni azon, amint a bádogkorsó szép lassan elolvad az anyag alatt... Szegény Otis már nagyon szomjazhat a börtönben, tehát most viszünk neki egy kis ajándékot. Miután megtöltöttük a korsót groggal, siessünk a börtönhöz vele. Útközben a korsó folyamatosan olvad a kezünkben, tehát időnként töltsük át az olvadó korsó tartalmát egy épbe (USE MELTING MUG ON MUG). Három-négy korsó elhasználásával már el lehet érni a börtönt, ahol széles vigyorral átnyújthatjuk Otisnak (GIVE MELTING MUG TO PRISONER). Hoppá! Véletlenül a zárra ömlött a korsó tartalma... Ami szépen meg is adta magát a fergeteges kotyvaléknak. Otis azt mondja, hogy ő is pont erre akarta használni. Aztán — attól függően, hogy jártunk-e nála a kormányzó kiszabadítása óta — különböző kifogásokkal vagy csak egyszerű kifogásokkal meglóg. Így bízzon az ember egy börtöntöltelék szavában!

Így tehát kénytelenek vagyunk legénység címén valaki más után nézni. Mihelyt kilépünk a börtönből, ismét egy kis intermezzo kezdődik: az ördögi LeChuck szellemkalóz hajója elér titkos rejtekhelyét és lehorgonyoz Monkey Island™ földalatti lávafolyamán. A kabinban ismerős alak tűnik fel a kapitány helyett — Fester Shinetop! Nicsak, a derék seriff a szellemekkel cimborál?! Aztán megjelenik a csicskás is és szívből gratulál a szöktető-akció sikeréhez. Közben Festeren érdekes változás jelei kezdenek mutatkozni: a teste hirtelen megremeg, majd rövid erotikus tánc után előbújik belőle teljes szellemi mivoltában LeChuck, a szellemkalóz. Közli, hogy kitűnő a közérzete és a rab kormányzó hogyléte iránt érdeklődik. A csicskás szerint volt egy kis probléma (PROBLÉMAAA?!), mert a hölgy egy pár alkalommal megszökött, de aztán bedugták a dutyiba, ahol senkinek sincs ki-bejárás. Ennek LeChuck éppúgy örül, mint annak, hogy sikerrel oldotta meg a Threepwood-problémát: ő úgy emlékszik, hogy a derék amatőr most kb. 20 lábbal a tenger szintje alatt hever, feldagadva, mint egy disznó és fülein vidám kis halrajok úszkálnak ki és be... LeChuck még elküldi a szolgát, hogy valamiféle gyökér biztonságos elzárásának utánanézzen — aztán ismét mienk az irányítás.

Mivel a városbeli népek nem sűrűn hajlandóak beállni hozzánk legénységnek, kénytelenek leszünk a városon kívül folytatni a toborzást.

Utolsó reménységünk már csak Carla, a Sword Master lehet. A börtönből tehát menjünk át a fogadóshoz és a szokásos módon követve őt, sétáljunk ki ismét Carlához. A hölgy még elég durcás az iménti veresége után és egy cseppet sem boldogan kérdezi, hogy mit keresünk már megint itt. Természetesen tájékoztatjuk a szomorú hírről: a Kormányzót elrabolták (**The Governor has been kidnapped!**). Carla hihetetlennek tartja a dolgot, de amikor Guybrush előhúzza LeChuck hátrahagyott üzenetét — vonakodva bár, de —, csatlakozik hozzánk. A dokkban majd megvár bennünket.

A szigeten már csak egyetlen hely van, ahol még nem jártunk (SHORE). Sétáljunk most ki oda. Egy hatalmas fényreklám invitálja az errejárót a "Csodálatos Horog-sziget" meglátogatására, ami talán a másik oldalon levő ház fedőneve lehet. Az utat egy szakadék zárja el előlünk, amelyen mindössze egy póznákra erősített drótkötél ível át. Pánikba azért nem kell esni, hiszen nálunk van a sziget népszerű kabalája: gumicsirke-görgővel-a-közepén! Másszunk fel a póznára és kicsiny sífelvonóként utazzunk át a szakadék felett (USE RUBBER CHICKEN ON CABLE). Miután benyitottunk, egy rendkívül érdekes figurához lesz szerencsénk: egy derék kalóz, akinek mind a két keze helyén egy-egy kampó meredezik (talán ezért is hívják Meathooknak). A derék úr nemcsak a kampóiról híres a városban, hanem a mellén levő tetovált fejről is, akit egyébként Rogernek hívnak és beszéltetni is tudja (ha a Kormányzó elrablása előtt járunk itt, akkor megígéri azt is, hogy egy hosszabb tengeri utazáson esetleg bemutatja majd Roger teljes tudományát). Elég jól elpimaszkodhatunk a ritka hajzatára tett megjegyzésekkel, de mivel nem az a célunk, hogy kirúgjon bennünket a házból, inkább közöljük vele is a szomorú hírt. Meathook is szörnyűnek találja a helyzetet és kétségbeesetten kérdezi, hogy most mitévők legyünk. Javasolhatjuk például azt is, hogy *"Például csináljuk azt, hogy leülünk itt és megvárjuk míg visszajönnek..."*, de inkább avassuk be a mentőexpedíció tervébe (**We could get a crew together...**).

Meathook: *Tényleg, ez jó ötlet! Hmmm, de jó is lenne, ha volna egy jó kapitányunk!...*

Guybrush: *Mondjuk mit szólnál hozzám?*

Meathook: *HOZZÁD? Hehehehe, hát ez jó vicc!*

Guybrush: *De én komolyan gondoltam!*

Meathook: *Tényleg?*

Guybrush: *Tényleg.*

Meathook: *Na jó, ha olyan bátor fickó vagy, akkor gyere utánam.* (Hátrébb sétál) *Emögött az ajtó mögött egy rettenetes szörnyeteg él. Annyira szörnyű, hogy izzadtan ébredek, ha éjszaka róla álmodom. Persze abban is biztos vagyok, hogy egy ilyen "hatalmas és bátor" fickó, mint amilyen te vagy, nem fog megrettenni, ha szembekerül vele. Ha van vér a pucádban, akkor nyisd ki azt az utolsó ajtót és érintsd meg a bestiát!*

Meathook ezzel gyorsan felszalad az emeletre (onnan valószínűleg jobb kilátás nyílik az eseményekre). Nyissuk ki tehát az ajtót. Az ajtó lassan feltárul és egy borzalmas szörnyeteg bámul kifelé rajta. Ha nem csal a szemünk, akkor egy papagáj lehet. Az eddigi igéink helyett most néhány újabb jelenik meg, de teljesen mindegy, hogy melyiket használjuk a "gyilkos szárnyas bestián". Meathook nem győz hova lenni a csodálkozástól, hogy volt merszünk szembeszállni azzal a rémséggel, amitől ő évek óta retteg — aztán kisebbségi komplexusok kezdik gyötörni:

Meathook: *Óh, hát én abszolút nem vagyok méltó arra, hogy bevegyél a csapatodba és annak a hajónak a fedélzetére lépjek, amelyet irányítasz.*

Guybrush: *Dehogynem, dehogynem! Te egy nagy, erős, jól kinéző fickó vagy, gyönyörű tetoválással...*

Meathook: *Tudom ám beszéltetni is! Akarod, hogy megmutassam?*

Guybrush: *Yikes! Most inkább ne — majd később... Bármikor bevennélek a legénységembe.*

Meathook: *Igazán? Hát vízre szállhatok veled? Mit kell tennem érte?*

Guybrush: *Csak pakold össze a motyódat és gyere. A dokkban várlak.*

Meathook: *Nem hagylak cserben! Még végre alkalmam lesz, hogy bemutassam neked a tetoválásom teljes tudományát is...*

Most, hogy hadseregünk már két teljes főre duzzadt, ideje volna hajó után néznünk. Százegynéhány aranyunk ugyan maximum egy használt fatörzsre elegendő — de az ifjú kalandor nem adja fel a reménységet és bizakodva tekint a jövőbe... Hajó vásárlására a legalkalmasabb hely természetesen Stan Használthajó Kereskedése (ahol egyébként nem működik a Grog-O-Mata). Most már itt találjuk Stant is, aki roppant érdekes figura: ha valaha szobrot állítanának a Nagy Rasozó Kereskedőnek, akkor egész biztosan róla mintáznák meg.

Stan: *Óh, helló! Stan vagyok a Stan Használthajó Kereskedéséből. Milyen hajóra vágysz? Nagyra? Kicsire? Gyorsra? Lassúra? Amire csak vágysz, az nekem van! És ha nincs, akkor megszerzem! Üzletet kötök veled és boldoggá teszlek! Ha te nem vagy boldog, én sem vagyok boldog! De tudom, hogy te ma innen boldogan fogsz távozni! Na, jól tudom? Gyere csak, nézz körül! Milyen hajót is szeretnél?*

Guybrush: *Lássuk a legjobbat, amid csak van!* (**Let the see...**)

Stan: *Óh, hát ez kedvemre való — egy kuncsaft, aki a minőséget keresi! Természetesen megvan a hajó, ami neked rendeltetett! Szerintem erről a hajóról van szó...* (a jobb oldalon éktelenkedő hatalmas gályát mustrálgatja) *Ez a hajó egy királynak épült! 15 lakosztályról van szó — mindegyikben kandallóval! Két úszómedencéről van szó — egy fedett és egy nyitott! Hordozható labdapályáról van szó! Fűthető árbockosár! 200 láb merülési mélység! De beszéljünk a piszkos anyagiakról is: mennyit tudsz fizetni érte?*

Guybrush: *Mmmmm, hát én azt hittem, odaadod nekem hitelbe...* (**Actually I was hoping...**)

Stan: *Óh, hát azt sajnos nem lehet, fiam! Persze ha van munkád, akkor a*

boltos a városban esetleg hitelez neked valamennyi pénzt. Ha van nála hiteled, akkor gyere vissza és beszélhetünk az üzletről. Persze, ha van valami más értéktárgyad...
Guybrush: *Minden vagyonom egy gumicsirke.* (**All I have**...)
Stan: *Nicsak! A híres gumicsirke-görgővel-a-közepén. Nem, kösz! Már nekem is van egy. Nincs valami másod?*
Alapvetően nincsen, de még érdeklődhetünk három másik hajó iránt is. A második lehetőséggel egy ódon viking gályát akar a nyakunkba sózni, a negyedik kérdés pedig a kis kék hajóra vonatkozik, ami Stan kunyhója mellett áll (az Stané és nem eladó). Ha jól belegondolunk, akkor megteszi nekünk valami olcsóbb vízi alkalmatosság is (**I really don't have**...):
Stan: *Óh, hát semmi probléma! Az összes hajó, amit eladok, rendkívül olcsó! Ha egy igazi jó hajóra vágysz, nézd csak meg ezt itt!* (egy félig elsüllyedt, sötét foltra mutat) *Ez itt a legendás Sea Monkey — az egyetlen hajó, ami megjárta az utat Monkey Island™-re és onnan is vissza is tért. Nem mintha valaki is életben lett volna a fedélzetén! Az előző tulajdonos két kalandos kalóz volt, akik — mint annyian mások — elmentek felkutatni Monkey Island™ titkát és akik — mint annyian mások — örökre eltűntek. A csoda csak az, hogy hogyan tért vissza a hajó ide, anélkül hogy bárki is lett volna rajta. Csimpánzok vezették a hajót!...*
Guybrush: *Csimpánzok? Nincsenek is csimpánzok a Karib-tenger környékén!*
Stan: *Kuss, fiam, ez egy nagyon jó történet! Most tehát ez a bébi az enyém és ez így is lesz mindaddig, amíg valaki el nem viszi tőlem. Na, akkor beszéljünk a pénzről!*



△ ***Kedves fiam, innen el nem mész vásárlás nélkül!***

Mivel még a híres gumicsirkéért sem kaptunk hajót, kénytelenek leszünk a boltoshoz fordulni hitelért. Búcsúzzunk el tehát Stantól (**Actually I'd like to go**...) és menjünk vissza a városba a boltoshoz. Mielőtt Stantól kilépnénk, ismét beleütközünk:
Stan: *Hopp, majdnem elfelejtettem odaadni neked a névjegykártyámat! Meg még egy kis apróságot, ami majd mindig emlékeztet rám...*
Guybrush: Egy iránytű? Rajta a képeddel?
Stan: *Igen, ez egy NAGYON erős mágneses iránytű. Ez mindig pontosan erre a helyre mutat — tehát ha egy jó üzletet akarsz kötni, mindig tudod merre kell menned. Természetesen én mindig itt leszek, bármikor jössz. Na persze azt nem garantálhatom, hogy az általad megnézett hajók is itt lesznek... Siess vissza, mert nagyon nehéz a vásárlók hadát feltartóztatni, akik mind az én raktáron levő hajóimra áhítoznak!*
Így tehát irány a város és ott a bolt, ahol érdeklődjünk a hitelezés feltételei iránt (**I'm interested**...). A boltos először is arra kíváncsi, hogy van-e munkánk (**Of course, I do**), majd felsétál a Davy Jones™ márkájú ütés-, tűz- és grogálló páncélszekrényéhez, hogy előhozza a hitelkártyáját. Érdemes megfigyelni, hogy hogyan nyitja ki a széfet... Miután visszatér, a pontos munkahelyünk iránt érdeklődik. Teljesen mindegy, hogy mit válaszolunk (mondjuk például azt, hogy hajókat pucolunk Stannél), mindenképpen azt süti ki, hogy nincs olyan jövedelmünk, hogy bizalommal hitelezhetne nekünk. Sajnos óvatlanul a szemünk előtt nyitotta ki a széfet — fájdalom, de ki fogjuk rabolni. Ehhez persze előbb el kell tüntetni innen, mert a tolvajokat nagyon szem előtt tartja — küldjük el tehát megint a Sword Masterhez. Mihelyt távozott, nyissuk ki a páncélszekrényt (1 PULL HANDLE, 2 PUSH, 3 PULL, 3 PUSH). Kong az ürességtől, mindössze egyetlen hitelkártya van benne. A felirata: "*Ezen kártya felmutatójának a város megbecsült boltosa hitelt nyújt bármilyen összegre, egészen 5.000 aranyig*".
Na ennek Stan bizonyára nagyon fog örülni, tehát menjünk is vissza hozzá és közöljük vele, hogy megnéznénk még egyszer a *Sea Monkeyt*. Ha rákérdezünk, hogy a boltos hitelkártyáját elfogadja-e (**I've got credit**...), buzgón bólogat — ha a boltos odaadta nekünk, akkor mi bizonyára nagyon tiszteletreméltó emberek vagyunk (meg az a magánügyünk, hogy hogyan jutottunk hozzá). Így tehát Stan kedvenc szólásának meghallgatása után ("*Te tudod, hogy akarod, én tudom, hogy akarod és te tudod, hogy én el akarom neked adni!*" nekiállhatunk alkudni. (Előtte beszélhetünk a hajó extráiról is, amelyben Stan hosszasan ismerteti a hajó "extra" felszerelését.) Először is kérdezzünk rá, hogy mennyire tartja a hajót (**What do you think**...) Mindig nagyon sokat mond, így tehát tegyünk szépen sorban ajánlatot (**I'll make an offer**) 2-3-4-5.000 aranyról. Stan tanulságos showt rendez nekünk minden egyes ajánlatunkra, de még az utolsó után is túl sokra tartja a hajóját, így tehát kénytelenek vagyunk blöffölni: mondjuk neki, hogy nem is kell ez a hajó és hagyjuk faképnél. Erre rögtön utánunk kiabál, hogy nehogy véletlenül elmenjünk: talán mégiscsak ki tudunk találni valamit (**Well, maybe you right**). Kérdezzünk rá az értékre, aztán ajánljunk megint 5.000 aranyat. Stan az éghez fohászkodik és még bevet néhány siralmat — de annyiért eladja a hajót. Elkéri a boltos hitelkártyáját, majd azt mondja, hogy mindjárt elkészíti a hajó papírjait és a dokkban vár ránk a szükséges iratokkal. Nincs más hátra, mint visszasétálni a faluba, ahol a dokkban Stan már vár bennünket. Az öbölben bizonytalanul inog az imént vásárolt hajónk.
Stan: *Á, jó, hogy jössz! Képzeld csak, míg itt álldogáltam nem kevesebb, mint tíz ember akarta megvenni ezt a gyönyörű bébit! De én azt mondtam, hogy szó sem lehet róla, mert ismerek egy fickót, aki teljesen beleszeretett ebbe a hajóba és a szíve összetörne, ha elvesztené! Igazam van? Hát persze, hogy igazam van. Nézd csak meg, milyen gyönyörű! Egy gyönyörű, úszóképes, kagyló-borította kis csoda! Micsoda nagyszerű perc, nemde? Tudod mit? Meggondoltam magam nem adom el neked ezt a szépséget! Vedd vissza a pénzed! Hogy is adhatnám el, mikor ilyen csodálatos?!* (a hajó első árboca hirtelen nagy csobbanással bedől a vízbe) *Hm. De az üzlet az üzlet! A szerződést aláírtuk, legyen tehát mégis a tiéd. Én már megyek is. Hoppla! Majdnem elfelejtettem odaadni ezeket a teljesen ingyenes tanácsadókat.*
A tanácsadók (PAMPHLET, LEAFLET, BROCHURE) roppant hasznos olvasmányok, amit már a címük is elárul: "*Hogyan szerezzünk támogatókat a kincsvadászatban?*", "*Hogyan navigáljunk előre?*" és "*Hogyan fegyverezzük fel magunkat tengeri csatára?*"
Guybrush (a távolodó Stan után pillant): *Hát inkább szívesen vettem volna egy hosszabb garanciaidőt!*
Otis (besétál a mólóra): *Szervusz, barátom, de rég nem láttalak!*
Guybrush: Te kétszínű kis kretén! (**You little**...)
Otis: *Naaaa, ne légy már olyan! Eljöttem segíteni neked — és nemcsak a pénzért...*
Guybrush: *Pénz? Miféle pénzről beszélsz?*
Carla (ő is besétál): *Miért, mit gondoltál? Pénzért csináljuk a dolgot. Egyébként elmondanád, hogy hogyan fogunk kihajózni az öbölből, ha az a roncs* (a hajónkra mutat) *eltorlaszolja a víziutat?*
Meathook (becammog): *Hol van a kabinosfiú? Vissza akarom küldeni a szállásomra a csomagjaimért.*
Carla: *Mi folyik itt?*
Otis: *Hol a hajónk?*
Meathook: *Hol a legénység?*
Guybrush: *Huh, ez sokkal nehezebb lesz, mint ahogy gondoltam volna!...*
... és ezzel véget is ért az első rész. A vidám társaság felkerekedik, hogy elhajózzon a legendás Monkey Island™ felé.

A következő *rész a* fedélzeten tartott kupaktanáccsal kezdődik.
Guybrush (nagy pátosszal): *Mindenekelőtt, kedves barátaim, el szeretném mondani nektek: nagyon boldog vagyok, hogy ilyen legénységgel dolgozhatom együtt. Az előttünk álló utazás rendkívül nehéz lesz és mindenekelőtt csapatmunkára van szükségünk. Úgy gondoltam, hogy először is beosztjuk a szolgálatokat.*
Otis abszolút nem ért egyet azzal, hogy kormányzót megyünk keresni: sokkal jobb ötlet lenne, ha kikötnék a kormányt és szépen napozgatnánk. Ezzel Carla és Meathook is teljes mértékben egyetért — tehát a dolgok a második részben is ránk maradnak.
A kapitány kabinjában térünk magunkhoz a legénység nemtörődömsége felett érzett haragból. A kabin közepén álló asztalon egy lúdtollnak álcázott töltőtollat találunk (PICK UP FEATHER PEN). Ehhez természetesen felvesszük a tintát is (PICK UP INK). Az asztalnak fiókjai is vannak, amelyeket rettentő nagy élmény húzogatni: már csak azért is, mert az egyikben egy régi, poros könyvecskére bukkanunk, ami nem más, mint az előző tulajdonosok hajónaplója. Belekukkantva megtudhatjuk, hogy a hajó személyzete két főből állt és a Toothrot nevű első tiszt — mint a neve is mutatja — nem igazán kedvelt fürdeni. Monkey Island™-et maguk sem tudják hogyan találták meg, de lényeg az, hogy az előző éjszakán Toothrot valami rendkívül furcsa levest főzött. Azután a teljes legénység partra szállt a szigeten (bár egyszer visszafordultak, mert Toothrot nem fürdött meg) és azután semmi...
A szoba berendezése az íróasztalon kívül még egy teljesen üres ládából, egy teljességgel használhatatlan ágyból és egy szorosan bezárt szekrényből áll. Itt tehát egyelőre már semmi dolgunk, kukkantsunk ki a fedélzetre. Odakint a legénység feladata magaslatán: söröznek, napoznak és olvasgatnak. Próbálgathatjuk őket különböző trükökkel munkára bírni ("*Hallottátok, hogy Monkey Island™ felett verőfényes napfényt jelzett az időjárásjelentés?*"), de csak Otis küld el bennünket a Karib-tengernél is melegebb éghajlatra vagy Meathook jegyzi meg, hogy rossz helyen állunk, mert pont eltakarjuk előle a napot. A hatalmi szó ugyszintén nem használ, mert hajó alatt történő áthúzás lehetőségét helyezik kilátásba számunkra — így tehát inkább nézzünk szét a horizonton (másszunk fel az árbockosárba vezető kötélen). Odafent semmi látnivaló, kivéve a gyönyörűen lobogó kalózlobogót, amit — tekintettel a többiek munkásságára — akár be is vonhatunk (PICK UP JOLLY ROGER).
Másszunk vissza a fedélzetre és kukkantsunk le a fedélközbe. Itt túl sok érdekesség nincs, mindössze a konyhába és a hajófenékbe vezet egy lejáró. Kezdjük mondjuk a hajófenékkel. Természetesen minden eresztéken víz csobog befelé, de egy csomó érdekes dologra is rábukkanunk. Az előtérben álló egyik ládát kinyitva például egy nagyon

finom, vérvörös bor akad a kezünkbe. Ugyanígy tesz a hordókon átvetett hosszú kötél is (PICK UP GIANT PIECE OF ROPE). A bal oldalon álló hordókat nyitogatva puskaporra lelünk — valamire csak jó lesz... Az időt még kellemesen eltölthetjük a háttérben álló rozsdás ládák nyitogatásával, de miután rájöttünk, hogy a rozsdás lakat egyiken sem nyílik, inkább visszamászunk a fedélközbe és lenézünk a konyhába.
A konyhában egy barátságos tűzhelyen egy még barátságosabb kondér rotyog, de az igazi meglepetés az ablak alatt vár bennünket: egy fazék! (PICK UP POT) Mint az eddigiekből kiderült, ez bármikor jól jön sisaknak — afeletti örömünkben ki is nyithatjuk a bal oldalon levő faliszekrényt. Odabent akár 20 évre is elegendő zabpehelykészlet sorakozik, tehát senki sem fog megharagudni ránk, ha elemelünk egyet (PICK UP CEREAL). Guybrush azt mondja, hogy ezt imádta gyerekkorában, mert mindig a szájpadlásához ragadt. Akár fel is bonthatjuk (OPEN CEREAL). Hatalmas csámcsogás következik, majd izgatott örömkiáltás: ajándéktárgyat találtunk a halom alján! Ha megnézzük (LOOK AT PRIZE), akkor kiderül róla, hogy ez egy kis kulcs, rajta egy szép majomfejjel. Hmmm, mintha a kapitány kabinjában lett volna egy szekrény, ami be volt zárva...
A szekrényben egy ládikóra lelünk (PICK UP CHEST), amelyet Guybrush kivonszol a szoba közepére. Miután kinyitottuk néhány fahéjdarabkát találunk benne, valamint egy papírdarabot. A papírdarab egy érdekes receptet tartalmaz: *"Hogyan kerüljünk a Monkey Island™-re — leves 4 személyre"*. Hm. Hát akkor ezt megfőzzük. Odalent a konyhában a bogrács alatt úgy is ropog már a tűz, tehát nincs más dolgunk, mint beledobálni a hozzávalókat. Tehát a recept: miután 450 fokra hevítetted az üstöt, tégy bele 1 db fahéjat (USE CINNAMON WITH COOKING POT), 4 mentalevelet (az nincs, de megteszi helyette a szájfrissítő BREATH MINTS is), 1 db emberi fejet (megfelel az is, ami a JOLLY ROGER-en van), egy löttyintésnyi Löttytintát (INK), 2 pint majomvért (ez talán a FINE WINE márkaneve), egy csirkét (netán gumiból és görgővel a közepén, mint a RUBBER CHICKEN) meg még sok furcsa dolgot (amit remélhetőleg pótol némi GUNPOWDER). Rettenetes menü lesz... Durr! — mondja a fazék az utolsó hozzávaló bedobása után. Sűrű zöld füst száll fel belőle és Guybrush elhaló "Yikes!" kiáltás kíséretében lassan elalél...



△ ***Szent Majomhólyag! Monkey Island™!***

Míg az önkívület tart, a hajó kormányzás nélkül halad a tengeren — mígnem a voodoo-mágia segítségével meg nem érkezik céljához. Miután magunkhoz tértünk, mászunk ki a fedélzetre, ahol Guybrush meglepett kiáltással ("Szent majomhólyagok!") konstatálja, hogy Monkey Island™-mellett állnak. Sajnos Stan csónakot nem sorolt fel az extrák között és egy igazi kalóz soha nem próbálna szégyenszemre úszva partraszállni egy szigeten... Persze a tapasztalt szerencsevadásznak a közlekedés más módozatai is eszébe villannak, amikor a tárgyai sorában álldogáló fazékra és a fedélzeten meredező hatalmas ágyúra gondol. Az ágyút először is illik megtölteni: a hajófenékben még mindig maradt elegendő puskapor (USE GUNPOWDER WITH CANNON NOZZLE). Másodsorban gyutacsot kell gyártanunk hozzá a nálunk levő nagydarab kötélből (USE GIANT PIECE OF ROPE WITH CANNON). Harmadsorban már csak némi tűzre van szükség az elsütéséhez: mivel gyújtószerszámunk nincsen, kénytelenek leszünk valami éghető holmit meggyújtani a konyha tüzénél és azzal meggyújtani a gyutacsot. Erre a célra nagyszerűen megfelel az írótoll (USE FEATHER PEN WITH RED HOT FIRE). Miután már nálunk van a FLAMING MASS, csak csapjuk a fejünkbe a fazekat (USE POT) és Guybrush már el is süti az ágyút. Az utolsó pillanatban beszökken az ágyú csövébe, aztán DURR! A partraszállás rendkívül gyorsan megkezdődik — és ezzel vége is a 2. résznek.

A leszállás még mindig nem teljesen tökéletes: főhősünk már megint fejjel érkezett célba (a tengerpart homokjába) és a kilövés mintha lángra gyújtotta volna nadrágjának hátulsó részét. Míg mi a homokban tekergünk amatőr struccként, egy majom kerül elő valahonnan és érdeklődve figyeli, hogy mit művelünk. A látottakhoz mindössze annyit tud hozzáfűzni, hogy "ook! eek!" — aztán távozik a dzsungelbe. Nemsokára egy újabb emberszabású figura érkezik.
Toothrot: *Hi, Herman Toothrot vagyok.* (válaszra vár, aztán folytatja:) *Ne is zavartasd magad azzal, hogy visszaköszönsz" Már 20 éve várok arra, hogy civilizált emberrel beszélhessek. Egyébként javaslom, hogy oltsd el azt a tüzet a fenekeden, mert még valaki megsérül tőle...*
Miután Toothrot is eltűnt a dzsungelben, mászunk elő a homokból. Egy hatalmas banánfa alatt landoltunk, amire valaki egy cédulát tűzött a következő szöveggel:

"Rendkívüli népgyűlés szerda este! Meg kell vitatnunk, hogy az ördögi LeChuck szellemkalóz beköltözése a Majomfejbe milyen hatással van a környezetünkre és a turistaforgalomra! Monkey Island™ összes kannibáljának megjelenésére számítunk!"

Hm. Érdekes. Ennél még érdekesebb, hogy a sekély vízben egy csónak áll, rajta Sea Monkey felirattal. Valószínűleg ezen szállt partra Toothrot és a kapitánya valamikor régen... A csónakot evezők híján egyelőre használni nem tudjuk. Bánatunkban vegyük fel azt a banánfürtöt, ami a fa alatt fekszik (PICK UP BANANA) és sétáljunk be a dzsungelbe.



△ ***Mindig erősségem volt a partraszállás...***

A sziget helyszínei közötti közlekedés hasonlít a Mêlée Island™-en tapasztaltakhoz. Rögtön a tengerpart mellett rábukkanunk az előbbi majomra, amiről kiderül, hogy rendkívül éhes. "Mit eszik egy majom?" — tehetnénk fel a költői kérdést, de mivel tudjuk, inkább odaadjuk neki a hajózási szaktanácsadókat. Miután rájöttünk, hogy az nem ízlik neki, inkább banánt adunk neki. Azt villámgyorsan eltünteti és érdeklődve figyeli a folytatást — sajnos az éhsége egy cseppet sem csillapult. Na nem baj, majd később felhizlaljuk. Továbbhaladva a sziget belseje felé egy szakadékba (CRACK) botlunk. A függőleges sziklafalon kissé körülményes lenne a lejutás, pedig ha egy kicsit vizsgálódunk, akkor a szakadék alján egy pár evezőt pillanthatunk meg. Talán némi kötélre volna szükségünk...
A szigetet egy kelet-nyugat irányba húzódó hegység szeli ketté, amely csak egyetlen helyen szakad meg: itt egy folyó folyik rajta keresztül. A folyó annak idején több ágból állt, de az egyik medre teljesen ki van száradva. Mihelyt elsétáltunk a folyóelágazáshoz (RIVER FORK), azt is megtudjuk miért: egy mesterséges gát zárja el. A folyón átívelő híd előtti sziklán egy újabb papírdarab található:

"LeChuck szellemkalóznak

Ismételten fel kell kérnünk Önt, hogy korlátozza éjszakai tevékenységét a Szent Majomfej területén! Néhány ember ugyanis szeretne aludni! Próbálja csökkenteni a zajszintet!

Monkey Island™ kannibáljai

U.I.: Láttuk ám, amikor azt a kendős nőt levitte magával!"

Az írást eddig egy érdekes kődarab tartotta a helyén: egy kovakő, ami a levéllel együtt hozzánk került. A hídon keresztül átjuthatunk a függőleges sziklafalba vágott lépcsőhöz, ami a sziget legmagasabb pontjára vezet — ott egyelőre nincs dolgunk, kövessük inkább a kiszáradt folyómedret, ami egy kis tóba (POND) torkollik. Azaz torkollt valamikor, amikor még víz is volt benne. Tó helyett érdekes látványban lesz részünk: a fán átvetett kötélen egy felakasztott ember himbálózik és a kezében egy másik darab kötelet tart (meg a nyakán is, de arra valószínűleg nem vágyott). A nyakában függő kötél egy tuskóban végződik (mármint a másik oldalán), ami a kiszáradt mederben fekszik. Sajnos a hulla kezéből sehogy nem tudjuk leszedni a kötelet, ezért inkább elolvassuk a mellette levő MEMO-t, hátha attól okosabbak leszünk:

"Monkey Island™ kannibáljaihoz!

Nem érdekel, hogy imádkoztok a Majomfej előtt, ami az otthonom és hadműveleteim titkos bázisaként szolgál, de tartózkodjatok azon szokásotoktól, hogy a piszkos bálványaitokat a verandám előtt hagyjátok. Továbbá legyetek szívesek nem belépni a Majomfejbe!

LeChuck, sz.k."

Ettől ugyan nem lettünk okosabbak, viszont közben megint előbukkan a fák közül Toothrot, aki magyarázattal szolgál az akasztott ember ittlétére: *ez az ő öreg barátja és útitársa, akit sajnálatos baleset ért.* Mintha kissé le is fogyott volna az utóbbi időben. Hosszas és igen elmés társalgást folytathatunk vele, hogy hogyan is kerültek ide és mit csinálnak itt,

továbbá megtudhatjuk, hogy Toothrot mester a vulkán tetején levő erődben (FORT) rendezte be rezidenciáját. Egyből el is látogathatunk oda (a sziget északnyugati csücskében fekszik). Itt rögtön több érdekes dolog is megüti a szemünket: elsősorban a sarokban heverő kötél (PICK UP ROPE). Másodsorban egy távcső (PICK UP SPYGLASS). Harmadsorban pedig az a rozsdás ágyú, ami valószínűleg már elég régóta használaton kívül van. Egy ágyú — de sehol egy fazék! Mivel ettől bosszús hangulatba kerülünk, úgy döntünk, hogy felborítjuk az ágyút (PUSH CANNON). Mihelyt összedől, megjelenik Toothrot is, aki először az után érdeklődik, hogy hova lett a távcsöve, aztán azon átkozódik, hogy mihelyt kiteszi innen a lábát, rögtön megjelenik valaki, aki összepiszkolja a padlóját... Ha beszélgetünk vele, akkor elmeséli a már százszor hallott történetet a csimpánzok vezette hajóról — ő küldte őket Mélée Island™-re, hogy segítséget hozzanak neki. A sziget lakosságáról annyit tud mondani, hogy ő az egyetlen civilizált ember a szigeten. Van még egy bennszülött törzs is, akik gyűjtögetnek és vadászgatnak (FEJvadászgatnak), de a kannibálok nem veszélyesek. Mindaddig, míg az ember kölcsön nem ad nekik valamit, ami például Toothrot banánszedőjével is történt. Toothrot meg addig nem adja vissza a kannibálok kulcsát a Majomfejhez, amíg vissza nem kapja az ő drága banánszedőjét... Küldetésünkről elárulhatunk neki annyit, hogy azért érkeztünk ide, hogy megmentsünk valakit. Toothrot buzgón helyesel: ő az, akit meg kell menteni — de miért nem jöttünk egy kicsit korábban? Mivel szervezetünk esetleg megsínyli a hosszabb beszélgetést ezzel a figurával, inkább búcsúzzunk el tőle és fordítsuk a figyelmünket a földön heverő dolgokra: némi puskapor és egy ágyúgolyó kerül hozzánk (PICK UP GUNPOWDER és CANNONBAL).

Ezzel a felszereléssel vissza is sétálhatunk a folyóelágazásig, ahol meg fogjuk szüntetni a gátat. Először is tegyük be a gát kövei közé a puskaport (USE GUNPOWDER WITH DAM). Most meg kellene gyújtani valamivel... Szerencsére van nálunk egy kovakő, amit valami keményebb tárgyon végighúzva elég nagy szikrát csiholhatunk. Az ágyúgolyó pedig elég kemény tárgy... (USE FLINT WITH CANNONBALL) Guybrush rémült kiáltással menekül a kitörő víz elől, de még idejében sikerül kimenekülnie a mederből. A víz pedig szépen feltölti a kiszáradt tavat a folyóág végén... Az akasztott embert tartó tuskót a víz felemelte és a hulla szépen leereszkedett. Undorunkat leküzdve szépen kihalászhatjuk a kezei közül a kötelet (PICK UP ROPE).

Most már két kötél boldog tulajdonosaként visszamehetünk a szakadékhoz, ahol a két kötelet a sziklafal két pontján USE-olva leereszkedhetünk a szakadék fenekére és felvehetjük az evezőket (PICK UP OARS). Most, hogy már van evezőnk, rögtön víztúrára is indulhatunk a parton álldogáló csónakkal (USE OARS WITH ROWBOAT). Csónakkal megközelíthető a sziget északi része, ahol a kannibálok faluja helyezkedik el. Odabent minden teljesen csendesnek tűnik — sehol egy teremtett lélek. A gyanakvó kalandor azonban végigvizsgálja az összes kunyhót. A első üres. A második teljesen üres. A harmadik magasan van, de Guybrush fogadni merne rá, hogy üres. A negyedik a legüresebb kunyhó a világon. Az ötödikről annyit tudunk meg, hogy ha minden igaz, a szótárban az "üres" szó mellett ennek a kunyhónak a képe volt az illusztráció... Ezek után egészen felüdülésnek hat, hogy a hatodik kunyhó be van zárva. Így tehát minden figyelmünket a hatalmas kőbálványra fordíthatjuk: Guybrush csapdától tartva nem akar bemenni — ellenben az előtte levő, gyümölcsáldozatot tartalmazó tálból szívesen elemel két banánt (PICK UP BANANA). Na, ezt elvisszük a mi derék, éhező majmunknak... Azaz csak vinnénk: mihelyt kifelé indulnánk, három népviseletbe öltözött kannibál állja el az utat. *"Mondd csak, barátom, az egy banán ott a zsebedben vagy ennyire örülsz, hogy láthatsz bennünket?"* — érdeklődik az első. Az első két válaszra a bennszülöttek hagynak nekünk valami esélyt: ha adunk nekik valamit, amit felajánlhatnak a Nagy Majomfejnek, akkor hajlandóak bennünket meghagyni jelenlegi megfőzetlen állapotunkban. Meg lehet próbálni esetleg beugratni őket holmi hátuk mögött megjelenő háromfejű majomra hivatkozva (**Look behind you**...), de csak majdnem dőlnek be a trükknek. Pedig mihelyt kimondtuk, tényleg megjelenik a hátuk mögött egy háromfejű majom... A vége mindenképpen az, hogy bekísérnek bennünket a zárt kunyhóba. (**Valószínűleg ott tárolják a nyers élelmiszert — CoVboy**) Kívülről két lándzsát is az ajtónak támasztanak, hogy elejét vegyék az ajtónyitogatási kísérleteknek. Ez a kunyhó nem üres: itt van például többek között Toothrot banánszedője is, amit most magunkhoz veszünk (PICK UP BANANA PICKER). A földön egy koponya hever — ki tudja, hátha jó lesz még valamire! (PICK UP SKULL) Alatta egy meglazult padlódeszkát találunk, amelyet kinyitva már nyitva is áll a menekülés útja. Sajnos, van egy kis bökkenő is: a banánszedő nem fér be a nyíláson, tehát azt kénytelenek vagyunk itthagyni. Míg a bennszülöttek a falu főterén vadul vitatkoznak Guybrush elkészítésének módozatain, a vacsora hátul szépen kioson faluból... (Aki akar egy kicsit szórakozni, az nekiállhat idegesíteni a bennszülötteket: menjünk vissza megint a faluba és fogassuk el magunkat. A főnök valószínűleg tehetséges mágus is: már előre tudta, hogy a banántolvaj visszatér a tett elkövetésének színhelyére — a mögötte álló pedig azt hajtogatja, hogy sokkal jobb lenne azonnal megenni bennünket. Rövid vita kezdődik Guybrush koleszteroltartalmáról, aztán megint bekísérnek a kunyhóba, de a biztonság kedvéért most már be is deszkázzák az ajtót. Harmadszorra már mint ügyes kis menekülőművészt köszöntenek bennünket és a kunyhó ajtajára hatalmas láncok is kerülnek...)

Csónakázzunk vissza a banánokkal a sziget déli részére, keressük meg a majmot és adjuk oda neki mind a kettőt. Ezeket is villámgyorsan elnyeli, de még mindig nem tűnik jóllakottnak a drága... Világos, hogy potenciális banánbeszerzőhelynek a parton álló banánfa számít — de arról talán csak a banánszedővel tudnánk szüretelni (az meg ott maradt a kannibálok kunyhójában). Így tehát a banánszedésnek egy teljesen más módozatát fogjuk választani.

Sétáljunk el a RIVER FORK-hoz, ahol a túlparton emelkedő sziklafalon egy lépcső vezet felfelé. A hatalmas szikla aljában valami egészen furcsa tákolmányt látunk: egy középen megtámasztott deszka egyik végén egy nagy szikla pihen — mintha valami katapult-szerűség lenne... Mellette természetesen egy MEMO-t találunk, rajta a következő szöveggel:

"Monkey Island™ kannibáljainak!

Ne mozdítsátok el a szerkezetet. Pontosan be van állítva.

Herman Toothrot"

Hm, hát ha az írás azt mondja, akkor lehet, hogy jobb békén hagyni. Másszunk tehát tovább felfelé a sziklafalon és egy lapos hegytetőre érünk, ahol a sziget csodálatos panorámája tárul elénk. A távolban az öbölben horgonyzó hajónkat látjuk (Ha nálunk van a távcső, akkor itt lehet használni: Mélée Island™ kilátóját látjuk rajta, ahonnan az öregember egy másik távcsővel éppen minket néz...) Ha körbejárjuk a tetőt, akkor a jobb oldalán meglepő dolog történik: a föld hirtelen leomlik és Guybrush a szédítő magasságból lezuhan a dzsungelbe. Sokkal meglepőbb, hogy hirtelen a **Sierra**-játékokban megszokott RESTORE-RESTART-QUIT ablak jelenik meg, jelezvén, hogy a játék véget ért! Amíg ezen álmélkodunk, az antigravitáció szárnyain visszaröppen Guybrush is és közli, hogy épp egy gumifára esett... A tető szélén magányos kődarab álldogál és már puszta jelenlétével is arra ingerli az erre járókat, hogy lelökjék onnan (PUSH ROCK). Egészen véletlenül pont az egy szinttel lejjebb talált katapult másik végére pottyan. A katapulton levő szikla pedig engedelmeskedve a fizika törvényeinek megkezdi légiútját és nemsokára célba is ér. Talán nem nehéz kitalálni, hogy mit találtunk el vele... Természetesen a hajónkat, ami villámgyorsan el is süllyed. Így tehát mielőtt még felmásznánk ide, egy kicsit módosítunk a katapult irányzékán (kétszer PULL PRIMITIVE ART). Az így beállított katapulttal történő lövés pontosan a banánfát találja telibe! Miután visszamásztunk a katapulthoz, mindenki nagy örömére egy újabb MEMO tűnik fel:

"Mr. Toothrot!

Kérjük távolítsa el innen ezt a veszélyes szerkezetet! Citromfej véletlenül rápottyantott egy sziklát a felette levő szirtről és majdnem elsüllyesztett egy erre járó hajót!

A kannibálok"

Sétáljunk ki a partra a banánfához, ahol az előbbi mesteri lövésnek köszönhetően két újabb banánt szedhetünk össze. Vigyük el ezeket is a majomnak, aki az ötödik banán elfogyasztása után már végre jóllakottnak érzi magát. Hálájáról úgy tesz tanúbizonyságot, hogy ezentúl a szárazföldön mindenhová követni fog bennünket. Ezt mondjuk jól teszi, mert most most megyünk a sziget egyetlen helyszínére, ahol eddig még nem jártunk: a sziget nyugati részén levő tisztásra (CLEARING). Itt található az a bizonyos Szent Majomfej, amiről már annyi szó esett az eddigiekben. (Lehetőleg gyalog menjünk oda, hogy a majom követni tudjon bennünket).



△ ***Milyen hívogatónak tűnik ez a Majomfej!***

A tisztás elején egy tábla fogad bennünket: *"MAGÁNTERÜLET! Bálványimádni szabad, de a Majomfejbe belépni nem! LeChuck"* A tábla mögött néhány karóba húzott holttest és koponya teszi romantikussá a tájképet. (**Nyilván ezek azok, akik nem olvasták el a tábla szövegét — CoVboy**) Az ösvény végét egy bambuszkerítés zárja le, ami mögött a Majomfej látható. Ajtót sajnos sehol sem látunk... Persze ha egy kicsit gondosabban is elkezdünk vizsgálódni, akkor az ösvény mellett emelkedő két totemoszlop egyikén egy mozgatható kart fedezünk fel (PULL NOSE). Míg Guybrush lógázik a karon, egy ajtó nyílik meg a kerítésen — sajnos, mihelyt leugrunk, azonnal be is csapódik. A derék

majom rögtön utánozni kezdi a gazdit és felugrik a karra. Mi meg nyugodtan besétálhatunk. A Majomfej előtti kert dugig van a kannibál folklór különböző bálványaival. Nyilván senkinek sem fog feltűnni, ha elvisszük a legkisebbet (PICK UP WIMPY LITTLE IDOL), amit egyébként a Citromfej néven közismert kannibál készített. Ennek szinte biztosan örülni fognak a kannibálok... Mivel a Majomfej zárva van, itt egyelőre úgy sem tudunk mit csinálni — irány tehát a kannibál falu.

Amikor a kannibálok lekapcsolnak bennünket, feleljük nekik az első vagy a második választ és amikor várják, hogy mivel akarjuk megváltani a szabadságunkat, adjuk oda nekik a kis bálványt (GIVE LITTLE WIMPY IDOL TO CANNIBALS).

Törzsfőnök: *Hoppá! Hát ez igazán nagyszerű! Citromfej! Ezt nézd meg!*

Citromfej (megvizsgálja): *hát ez tényleg nagyon szép — akárcsak az ennyimek. És egyszerű — akárcsak az enyimek. És kicsi is — akárcsak az ennyimek. Nahát! Rá van írva, hogy Citromfej csinálta — akárcsak az enyimeken!*

Törzsfőnök: *Ezt már igazán elvihetjük a Majomnak. Köszönjük neked a nagyszerű ajándékot. Bármikor szükséged van bármire Monkey Island™-en, csak nyugodtan gyere el hozzánk...*

Ezzel a törzs boldogan elvonul. A börtönnek kinevezett kunyhó ajtaja most nyitva van: most már elvihetjük a banánszedőt innen. A faluból kifelé menet Toothrotba botlunk, aki a bennszülöttek után kiabál és követeli vissza a banánszedőjét. Ha már annyira vágyik rá, akkor adjuk oda neki (GIVE BANANA PICKER TO TOOTHROT). Ennek igazán megörül. Nagy örömében odaadja nekünk a Majomfej kulcsát, hogy ha találkoznánk valamelyik bennszülöttel, akkor legyünk szívesek odaadni neki. Nem leszünk szívesek, mert nekünk is kell...

A szeleburdi játékos most hanyatt-homlok rohan a Majomhoz, hogy a kulccsal végre bejuthasson — aztán később majd meglepődik, amikor jól eltéved a labirintusban. A kannibálok felajánlották a segítségüket bármiben — miért ne használnánk ki? Tehát miután megkaptuk a kulcsot, menjünk ki a faluból és rögtön vissza. A három barátságos emberevő rögtön elősereglik fogadásunkra:

Kannibálok: *Csak nem azért jöttél vissza, hogy lerójuk tartozásunkat a gyönyörű adományodért?*

Guybrush: *Hát éppenséggel volna valami...* **(Well, actually...)**

Kannibálok: *Mi az?*

Guybrush: *Tulajdonképpen keresek valakit.* **(I'm looking for somebody)**

Kannibálok: *Itt? Monkey Island™-en? Mi vagyunk az egyetlen nép, akik itt élünk? Az egyetlen civilizált nép.*

Guybrush: *Akkor helyben is vagyunk. Az emberek, akiket keresek, nem élnek.* **(That's okay...)**

Kannibálok: *Ja, hát AZOKRA a fickókra gondolsz? Már hónapok óta nyaggatnak bennünket: itt zörögnek körbe-körbe az idióta szellemhajóikkal... De mi már csak úgy vagyunk a kísértetekkel, hogy megfőzzük a mi kis varázsitalunkat és semmi félnivalónk tőlük.*

Guybrush: *Akkor miért nem csináljátok most is ezt?* **(So why don't...)**

Kannibálok: *A fő összetevője ennek a főzetnek egy nagyon ritka gyökér. Olyannyira, hogy csak egyetlen van belőle. Mindig csak egy kicsit szoktunk elhasználni, de most LeChuck ellopta tőlünk az egészet!*

Guybrush: *Hol rejtőzik?*

Kannibálok: *Van itt egy pokoli hely a sziget alatt, a katakombákon túl. A borzalmakat arrafelé minden magában hordozza... A turisták is órákig szoktak sorba állni, hogy láthassák.*

Guybrush: *Na és, mi történt? A KÖJÁL bezáratta?* **(What happened...)**

Kannibálok: *Nem, elvesztettük a kulcsot a Majomfejhez. Ellopták! Kölcsönadtuk Toothrotnak, de míg vissza nem hozza, addig a biztonság kedvéért magunknál tartottuk a banánszedőjét.*

Guybrush: *Elmegyek megkeresni LeChuckot és visszaszerzem nektek a gyökeret!* **(I'm off to find...)**

Kannibálok: *Hm, hát ez nem lesz túl könnyű. LeChuckot keresni nagyon veszélyes és sosem találod meg anélkül a... He!*

Guybrush: *Mi? Miről van szó?*

Kannibálok: *Navigatorszki fejecski nélkülecski.*

Guybrush: *Micski vancski azzalacski fejecskivel?* **(What's the...)**

Kannibálok: *A fenébe! Ez érti a mi bennszülött dialektusunkat! Hát annyit elmondhatok róla, hogy van egy fejünk, ami egy navigációs szerszám. Valamikor egy navigátoron volt... Mágikus úton életben tartottuk és útba igazít bennünket a katakombákban. Sajnos nem adhatjuk neked, mert csak egy van és az a miénk. Nem baj, cserébe azért, hogy nekünk adtad a bálványt, bármikor eljöhetsz és megnézheted a Majom kertjében.*

Ha ismét beszélni akarunk velük, akkor is kitartanak elhatározásuk mellett: nem adják oda a fejet, mert nem tudják, hogy hogyan szerezzenek maguknak egy újat. A probléma megoldására a tudományos módszerrel jöttünk rá: megpróbáltuk odaadni nekik az összes tárgyat, ami nálunk volt. Aztán az egyik bejött (GIVE LEAFLET TO CANNIBALS). A főnök sajnos félreolvassa a címet és "*Hogyan haladjunk előre...*" helyett "*Hogyan szerezzünk egy fejet...*" olvas. Ettől rendkívül boldogok lesznek, mert így már odaadhatják nekünk és ők is szerezhetnek maguknak egy újat. A fejen még egy bonus nyaklánc is van, ami láthatatlanná tesz a szellemek előtt. A bennszülöttek ezzel búcsút is intenek: ha megvan a gyökér, várnak vissza szeretettel.

Menjünk vissza tehát a Majomfejhez. Mivel a kulcs úgy néz ki mint egy hatalmas fülpiszkáló, logikus, hogy a Majom fülénél fogjuk USE-olni. Erre a majom eltátja a száját és egy lépcső jelenik meg benne. Odabent egyirányú az út egészen a katakombákig, ami egy elég kellemetlen útvesztő. Amikor belépünk húzzuk elő a navigátor fejét (USE HEAD OF NAVIGATOR) és mindig pillantsunk rá: minden lépésünknél közölni fogja, hogy merre kellene mennünk (néha poénkodik és azt mondja, hogy egy kicsit megzavarodott). Így nemsokára elérjük a szellemhajót. A fedélzetén 4 szellemkalóz mulatozik: hárman zenélgetnek, a kapitány csicskája pedig a fejét hajigálja ide-oda. Amikor a fedélzetre lépünk, azonnal odaszalad hozzánk. Mondhatunk valamit neki (kérdezzük meg mondjuk, hogy "*Ez a Lido Fedélzet?*"), de úgyis az a vége, hogy Guybrush ijedt sikollyal leszalad a hajóról. Elfelejtettük felvenni a navigátor nyakláncát, ami láthatatlanná tesz bennünket a szellemek előtt... A navigátor nem nagyon akar megválni a láncától, de ha szépen kérjük (például "cukorral a tetején") vagy megígérjük neki, hogy bevágjuk a lávába, akkor hajlandó belátni, hogy nincs szüksége nyakláncra, amikor nincs is válla. A nyakláncot egyből vegyük is fel magunkra (USE NECKLACE ON NAVIGATOR) és így a hajón láthatatlan emberként fogunk ide-oda mászkálni.

▽ ***Ugye odaadod nekem a láncodat, szépségem?***



A fedélzetről balra nyíló ajtó vezet LeChuck kabinjába. Barátunk szokás szerint az ablaknál bámul kifelé, de ha túl közel merészkednénk hozzá, azonnal visszakerget az ajtó elé. Pedig oly hívogatóan bámul ránk az a kulcs a falról!... Így tehát kénytelenek leszünk használatba venni a jó öreg Stan iránytűjét (USE MAGNETIC COMPASS WITH KEY). Az erős mágnes hatására a kulcs szépen belebeg a tárgyaink sorába.

A fedélzetről jobbra nyíló ajtó rettenetesen nyekereg és a csicska állandóan odaszalad becsukni — így tehát az utunk a fedélközbe vezet tovább. A legénységi szállásra érkezünk, ahol egy szellemkalóz hortyog részegen, de még álmában is vadul magához öleli a grogosbutykosát, ha valaki megközelíti. A következő szobában néhány szellemcsirke és szellemmalac hizlalja magát, továbbá van itt egy erősen világító láda is, amelyben azt a bizonyos gyökeret tárolják. Sajnos a láda zárva van — csak valamilyen szerszám segítségével tudjuk kinyitni. Próbáljunk megfogni egy csirkét (PICK UP CHICKEN). Nem nagyon sikerült: mindössze egy tolla maradt a kezünkben. Nem baj, pont arra van szüksége az alvónak! Sétáljunk tehát vissza a szomszéd szobában hortyogó barátunkhoz és csiklandozzuk meg a talpát a csirketollal. Erre hatalmasat ugrik és kiejti a kezéből a grogosbutykost (PICK UP JUG O' GROG).

Az állatkáktól egy csapóajtó is vezet tovább lefelé, de sajnos ez is zárva van. A zárjába véletlenül pont passzol a kapitánytól ellopott kulcs (USE KEY ON HATCH). A csapóajtó a raktárba vezet, ahol egy csomó patkány heverészik szanaszét, de mindannyian tökrészegek. Kivéve azt, amelyik vad morgással ránktámad, ha a raktár hátsó részei felé indulnánk. Természetesen őt is ugyanolyan állapotba ringatjuk, mint amilyenben a többiek leledzenek: öntsünk a tálkájába egy kis grogot (USE JUG O' GROG WITH ON DISH). A harcias patkány buzgón fellefetyeli az egészet és hamarosan ő is részegen hortyog a padlón. Mi pedig megnézhetjük mit rejt a hátul álló üst. Lisztet. Miután magunkhoz vettünk egy adagot belőle, sétáljunk vissza a fedélzetre, mert a nyikorgó ajtót bekenve vele, csöndben belopakodhatunk a dutyihoz. A cella előtt egy újabb szellemkalóz húzza a lóbőrt és Guybrushnak nem nagyon akarózik felébresztenie bármilyen antiszellem-kotyvalék nélkül. Egyébként is a falon lógó szerszámkészletért jöttünk (PICK UP GHOST TOOLS). A szerszámokkal menjünk vissza a gyökeret rejtő ládához és nyissuk ki velük (USE GHOST TOOLS WITH GLOWING CRATE). Ott mosolyog benne a gyökér, amiért idejöttünk...

Miután nálunk van a gyökér, itt is hagyhatjuk a szellemhajót. Hál' Istennek a játék készítői a visszautat a kannibálok falujába megspórolták nekünk, nem kell egy csomót szenvedni visszafelé... A bennszülöttek csodálkozva látják, hogy tényleg megszereztük a gyökeret. Rögtön szaladnak is megfőzni a varázsitalukat. Mi addig beszélgethetünk a háromfejű majommal, ami ismét feltűnik a kunyhók közül. A majom ugyan nem válaszol, viszont buzgón elrágcsál egy banánt. Ennyi idő alatt elkészül a főzet is, amit a kannibálok egy szódásszifonban nyújtanak át. Használati utasítás: "*Csak spricceld rá egy szellemre, aztán majd meglátod. Ha megmaradna valamennyi a löttyből, akkor vaníliafagylaltként is fogyasztható...*"

Mire visszaérünk titkos rejtekhelyhez, LeChuck hajója eltűnik! Mindössze a csicskása szomorkodik a parton.

Guybrush: *Hé!*
Csicska: *Hé! Majdnem halálra rémitettél...*
Guybrush: *Hová lett a hajó?* **(What happened**...)
Csicska: *Mindenki elment az esküvőre.*
Guybrush: *Miféle esküvőre?!* **(What wedding?)**
Csicska: *LeChuck feleségül veszi Mélée Island™ kormányzóját.*
Guybrush: *MICSODA?! Hogy tehetik ezt velem? Hol lesz az esküvő?* **(Where is the wedding?)**
Csicska: *Abban a szép kis templomban Mélée Island™-en.*
Guybrush: *Oh, nem! Utánuk kell mennem és meg kell állitanom őket.* **(I've got to go**...)

Hirtelen berohan a *Sea Monkey* teljes legénysége és szemrehányóan veszik észre, hogy itt vagyunk. Azt mondják, hogy már nagyon régóta keresnek bennünket — aztán felismerik LeChuck csicskáját és vidám társalgásba bonyolódnak a régi szép időkről, a haláláról és hasonló témákról. Talán nem zavarja őket, ha mi is megjegyezzük, hogy vissza kellene mennünk Mélée Island™-re. *"Hát persze"* — mondja Carla. *"Kilogytunk a napolajból..."* — és ezzel a csatakiáltással mindannyian kiszaladnak a barlangból. Vége a III. résznek.

Az utolsó rész ott kezdődik, ahol az első véget ért: Mélée Island™ mólóján. Guybrush egészen megkönnyebült, hogy megszabadult szedettvedett társaságától. Aztán eszébe jut, hogy meg kellene állitani az esküvőt, még mielőtt nem késő és vidáman elszalad a templom felé. Egy másodperc múlva kevésbé vidáman vissza is szalad, mert egy szellem állja útját. Mindegy mit mondunk a szellemnek — mondjuk neki, hogy finom eladó szájvizünk van. A szellem csak akkor hajlandó venni, ha mentolos izesitésű (csak azt szereti). Ennek örömére Guybrush jól lespricceli az antiszellem-lötyóval. Egész jól működik... Szabad az út a templom felé. A következő sarkon egy másik szellem áll őrt — vele hosszas és elmés beszélgetést folytathatunk a szellemlét kérdéseiről (a végén úgyis lelocsoljuk), de rövidebb, ha a házon át levágjuk az utat.

A templomba pont a végszóra érkezünk. A padsorokban könnyező szellemek, a padsorok mögött szaladgáló lábak, az ifjú pár pedig az oltár előtt. Kiabáljunk közbe valami tartalmas dolgot, mire LeChuck azonnal hozzánk szalad, hogy már megint mit keresünk erre. Neki is bármit mondhatunk, aztán tátott szájjal bámulhatjuk, amint egy kötélen leereszkedik közénk a Kormányzó. LeChuck is kábé annyira meg van lepve mint mi, a Kormányzó pedig nevetve meséli, hogy elég könnyű volt megszöknie, hisze LeChuck legénységének a legtöbb tagja igen jó barátja volt, amikor még éltek. Nem túl sok értelme volt utánahajóznunk... Viszont ha a Kormányzó itt van, akkor ki van a mennyasszonyi ruhában? Egy kis meglepetés LeChucknak: *két majom tűnik elő a fátyol alól* és az egyik a kezében lóbálja az antiszellem-löttyöt. Elaine kormányzó ugyan szól, hogy *ne riasszuk meg a majmokat, mert náluk* van a szer, de Guybrush mégis elkergeti őket. Aztán ittmaradunk a derék szellemkalózzal kettesben...

LeChuckkal még tűzes szópárbajt vivhatunk, aminek mindenképpen az a vége, hogy egy hatalmas pofont mázol le nekünk. Guybrush eltűnik a légtérben, LeChuck meg utána. Szellemkalóz barátunk egy darabig azzal szórakozik, hogy végigver bennünket a sziget különböző pontjain, mignem egy hatalmas maflástól a Stannél álló Grog-O-Matába zuhanunk. Stan boldogan siet üdvözlésünkre és a hajó után érdeklődik. Szivesen megvásárolná, ha esetleg el akarnánk adni... Közben megérkezik LeChuck is, akiben Stan új kuncsaftot vél felfedezni és már kezdi is a mondókáját — amit sajnos a torkára forraszt egy hatalmas pofon. Miután Stan elrepült, LeChuck teljes figyelmét nekünk szenteli: hosszasan kutat utánunk a Grog-O-Matában, mignem a pénzbedobónyiláson keresztül sikerül végre előhúznia bennünket. Amig az újabb pofonhoz készülődik, felkaphatjuk a földről a szifont és lespriccelhetjük vele.

Az ördögi kalóz hirtelen atomjaira bomlik (azonnal ismétlést is kapunk róla) és látványos fényjelenségek közepette megindul az ég felé. Közben a Kormányzó is megérkezik hozzánk és együtt figyeljük a tűzijátékot az égen. *"Hmmmm,"* — mormogja Guybrush *"hát lehet, hogy ez a LeChuck egy szörnyű fickó volt, de azért egy jót mégis elmondhatunk róla: igazán szep, ahogy ott durrog az égen..."* Közben Stant is látjuk, amint földet (pontosabban vizet) ér az öböl közepén, majd a Monkey Island™-en ragadt Toothrot villan be a képbe, aki csodálkozik, hogy hová mehettek a többiek nélküle. Végül Guybrush levonja a — szintén választható — konzekvenciákat a játékkal kapcsolatban... A készitők névsora is tartalmaz néhány igen nagy marhaságot, viszont a legvégére egy csodálatos életbölcsesség maradt: "KAPCSOLD KI A SZÁMITÓGÉPET ÉS MENJ ALUDNI!" Hát ennél többet már mi sem fűzhetünk ehhez a játékhoz...

Plus4 sarok

GREMLINS

• A ház
A játék az emeleten kezdődik, ahol egy szörnyecske éppen egy dárdát dob felénk. Elugorhatunk előle (DODGE), de teljesen felesleges, ugyanis mindig újat fog dobni. Menjünk inkább le (D). Bármely más manőverre eltalálna a dárda. Lent a nappali van, egy szörnyecske társaságában. Vegyük fel a kardot (GET SWORD), majd végezzük el a mészárosmunkát (KILL GREMLIN). Erre a "derék" állat feje rövid légiút után a kandallóban landol, és elkezd égni. Ugyanitt felvehetünk még egy távirányítású autót (GET REMO), majd irány a konyha. Ha a szörnyet nem öltük volna meg, akkor a gép közli, hogy valaki mindig megakadályoz a közlekedésben (RUN KITCH). Itt most főzőcskézni fogunk. A készítendő "ételhez" szükség van egy sült szörnyre (PRES BUTT). Miután elkészítettük az első hozzávalót, kapcsoljuk ki a sütőt (PRES BUTT). Most jön a 2. hozzávaló: szörnyturmix (ismét PRES BUTT). Nyomjuk meg ismét a gombot! Na! Mi az! Úgy látszik a gépnek nem tetszik, amit főztünk, mert elmarad a 'Congratulations' felirat! Vizsgáljuk csak meg (LOOK vagy INSP vagy EXAM vagy SEAR vagy PERU ill. SCRU)! Egy Mongwai-t találunk (GIZMO THE LITTLE MONGWAI), amit meg is nézhetünk (LOOK GIZMO/szép látvány!). Miután kigyönyörködtük magunkat, vegyük fel (vagy ne, mert ezentúl mindenhová követ minket). Mást nem tudunk a házban, tehát irány az utca, a nappaliból (RUN DOOR).

• Az utca
Aháztól kétszer északra található egy postaláda (U.S. MAIL BOX), ami semmire sem jó (eddig...).

• Y.M.C.A.
A bemenés módja: RUN YMCA. Bent egy medence van. A filmben itt szaporodnak el a szörnyek. Pakoljunk le mindent, és irány fürödni (RUN POOL). A medencében vagyunk. Mivel nem akarunk megfulladni (amúgy se lehet), húzzuk ki a dugót (GET PLUG). A víz lefolyt, tehát már mehetünk is, mert az uszoda vízhiány miatt nem üzemel.

• A benzinkút (PETROL STATION)
Bent egy lejáratot találunk egy mélyedésbe, tehát: RUN PIT. Lent egy hegesztőpisztolyt (WELDING TORCH), valamint egy gáztartályt szeleppel és csővel (GAS BOTTLE WITH VALVE & PIPE) találunk. Vegyük fel ezeket (GET), majd mehetünk is, ugyanis a benzinkút zárva van benzinhiány miatt.

• Kocsma (TAVERN)
Ez a szörnyek mulatóhelye (egyelőre). Menjünk a pulthoz (RUN BAR). Következő lépés a helyiség kiürítése: vegyük fel a fényképezőgépet (GET CAMERA), majd készítsünk egy képet a szörnyekről, a fotósok versenyére (PRES BUTT TO CAME). Nocsak! A szörnyek tetszését nem nyerte el a kép szépsége, ugyanis fejvesztve elmenekülnek (egy időre legalább). Alkoholistáknak ajánlott a bárban a sör (DRINK BEER), mire egy kérdést kapnak: WANT TO TRY AGAIN? Bizonyára az a baj, hogy a részeg ember könnyű préda a szörnyeknek.

• Mozi (CINEMA)
A nézőtérről: dél (S). A vetítőben vagyunk. Ha a szörnyek elszaporodtak (GANG OF GREMLIN felirat), akkor kapcsoljuk be a vetítőt (START PROJECTOR). Ezután sétáljunk vissza a nézőtérre (N). A szörnyecskék jelenleg filmet néznek, tehát nem figyelnek ránk (egy ideig). Itt mást nem tudunk csinálni.

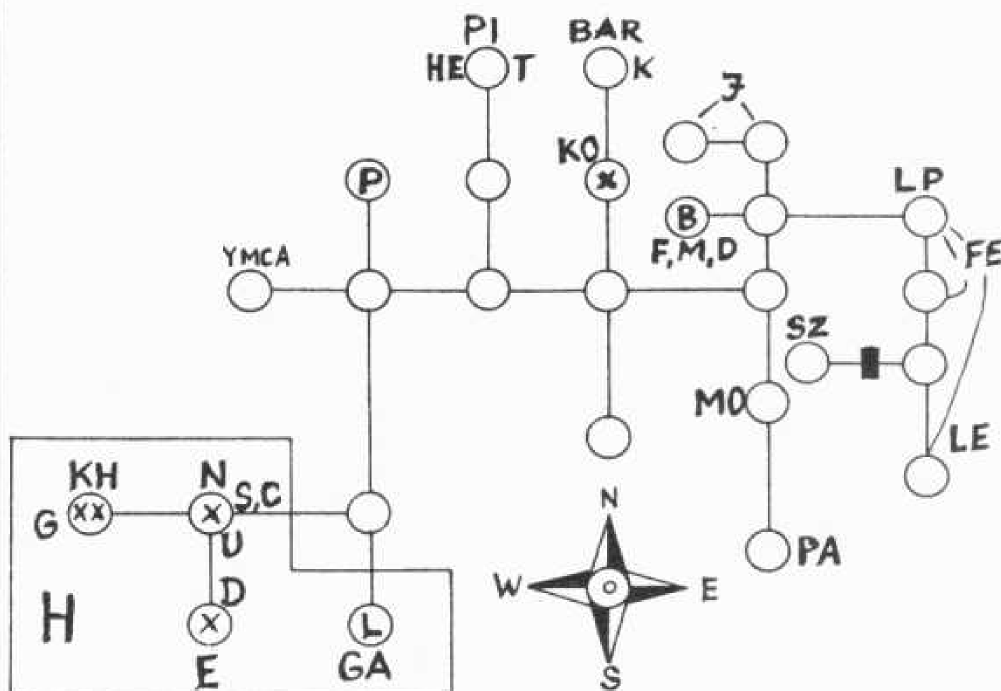
• Az áruház (DEPARTMENT STORE)
A mozi előtt RUN STORE, és már bent is vagyunk. Nyugat (W). A barkácsosztályra érkeztünk. Itt található egy fűrész (HACK-SHAW), valamint 1 azaz egy darab elektromos fúró (ELECTRIC DRILL). Felvehetjük őket (GET), majd fordítsuk tekintetünket a pult felé (EXAMINE COUNTER). Egy mérőszalagot találunk, amit felvehetünk (GET, ha még valaki nem tudná). A fúrót csatlakoztathatjuk a konnektorhoz (INSERT v. FIT v. FIX DRILL TO OUTLET), és ha megpróbálunk elmenni, egy üzenetet kapunk: CLICK! (Ez nem azt jelenti, hogy a gépet CLICK!).

• A garázs
Itt egy létrát találhatunk (LOFT LADDER), valamint egy buldózert

(SNOW PLOUGH), amelyet kicsit nehéz lenne felvenni, viszont LOOK szerint nincs slusszkulcsa (NO CONTROLS ETC). Véletlenül nem azt vettük fel a nappaliban távirányítású autónak álcázva? Egyébként a létrát fel is vehetjük (azért se mondom meg, hogyan).
Ha azt az üzenetet kapjuk, hogy: A HEAR ENGINE START, akkor nem életbiztosítás az utcán tartózkodni, ugyanis a szörnyeknek sikerült beindítaniuk a buldózert, amellyel esetleg palacsintává lapíthatnak bennünket. A gáztartályszelepet ki is lehet nyitni (OPEN VALVE), de ezzel csak a gáz kezd el fogyni.
Ha a padláson eldobjuk Guzmit, akkor beugrik a szellőzőrácsba (ezt minden szellőzőrácsos helyszínen megteszi). Ahhoz azonban, hogy feljussunk a padlásra, az alatta lévő szinten le kell dobni a létrát (DROP LADDER), és miután Guzmit ledobtuk, jöjjünk vissza ide, és innen nyugat (W). Eddig csak egy zárt ajtót találnánk itt, de most a Mongwai kinyitja belülről. Bent egy ablakot látunk, amelyet megvizsgálva (EXAM WINDO), egy üzenetet kapunk (GREMLIN ESCAPE HERE). A gép a négyszavas rövidítéseket is értelmezi, tehát lehet rövidíteni. Ezenkívül 110 igét ismer a program: pl. QUIT = feladjuk a játékot, SAVE = játékállás elmentése. Sajnos a FORMAT v. SCRATCH parancsot nem ismeri.
Ja! A **BORROWED TIME**-ban, miután Roccó-t leütöttük a gyertyatartóval, kutassuk át! Egy fecnit találunk nála. (**A jó életbe! — CoVboy**) Ekkor menjünk el Mr. Light-hoz, és mutassuk meg neki a cédulát. Erre ő egy mappát ad nekünk, amelyben Farnham főnök kábítószeres ügyeivel kapcsolatos dokumentumok vannak. Megvan mind a 4 bizonyíték! Roccónál egyébként csak akkor találunk fecnit, ha a ház előtt álló testőr beszélni tudott azzal a nővel, aki szintén a ház előtt áll, mert különben... Viszlát! TARSOLY LÁSZLÓ (TURBO & 23 CELSIUS+KRYX), Budapest

Jelmagyarázat:

▮ : zárt ajtó
B: barkácsosztály
BAR: bár
BE: benzinkút
C: távirányítású kocsi (ill. slusszkulcs)
D: fúró
E: emelet
F: fűrész
FE: fel
G: guzmi
GA: garázs
H: ház
HE: hegesztőpisztoly
J: játékosztály
K: kamera
KH: konyha
KO: kocsma
L: létra
LE: létraledobás
LP: lépcső
M: mérőszalag
MO: mozi
N: nappali
P: postaláda
PA: padlás
PI: pince
S: kard
SZ: szoba
T: tartály
V: vetítő
X: szörny

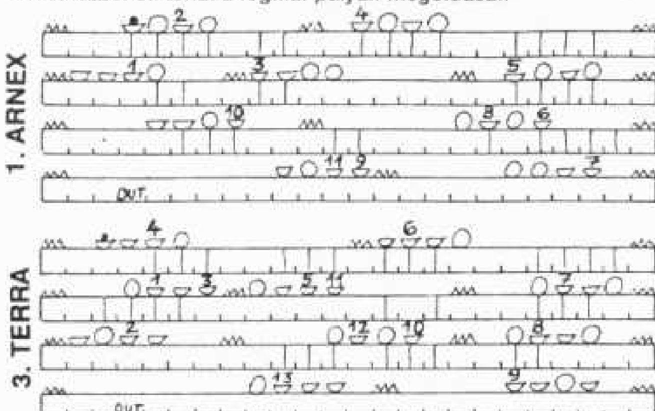


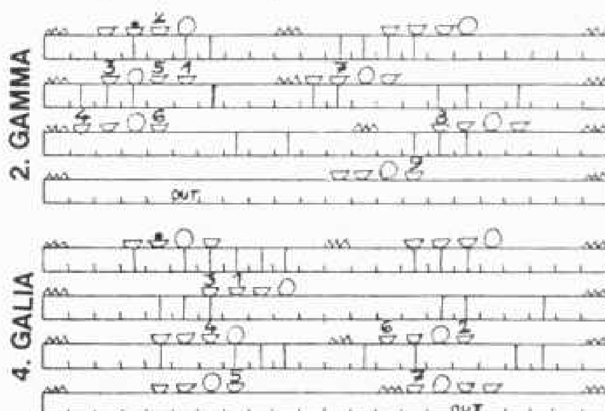
PLATINA (Somogyi Tamás, Tata)

- útköző; - átrakodás; - sima sín

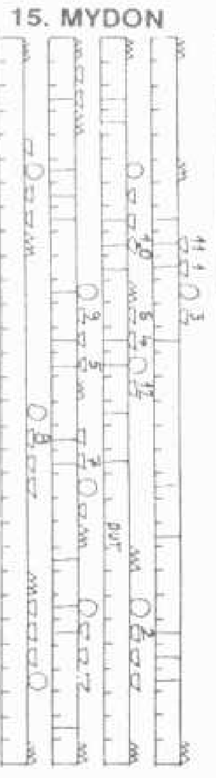
- platinás kocsi; - egyéb kocsi; - platina először itt van

Következzenek tehát a logikai pályák megoldásai:

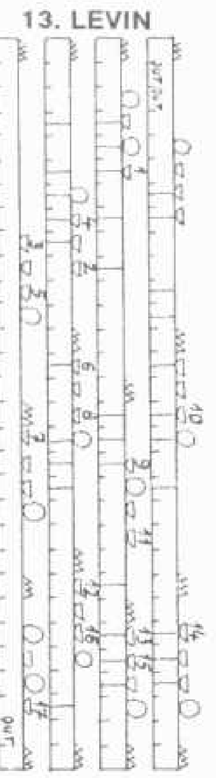




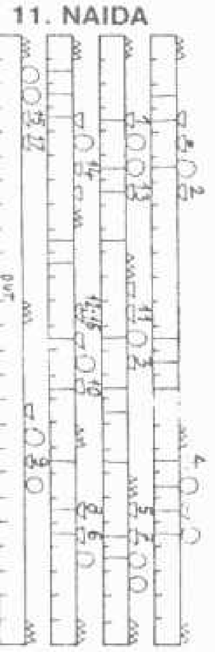
15. MYDON



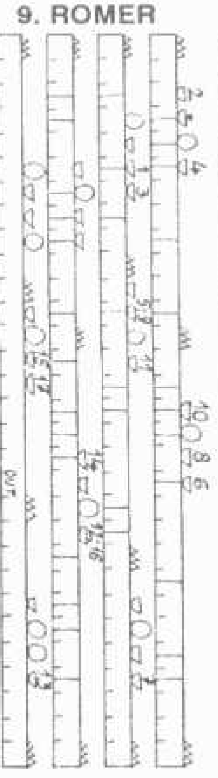
13. LEVIN



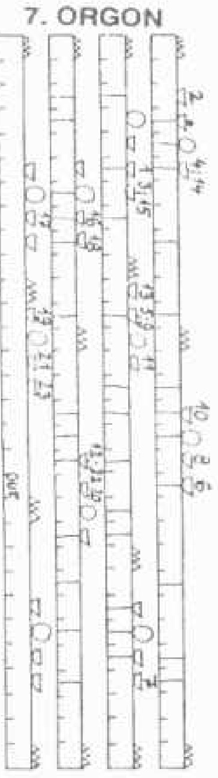
11. NAIDA



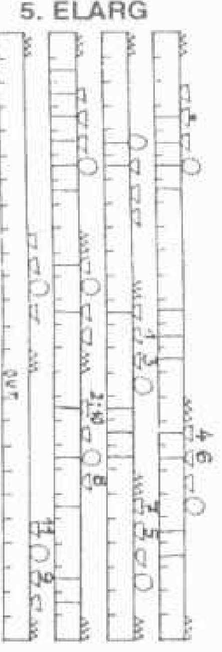
9. ROMER



7. ORGON



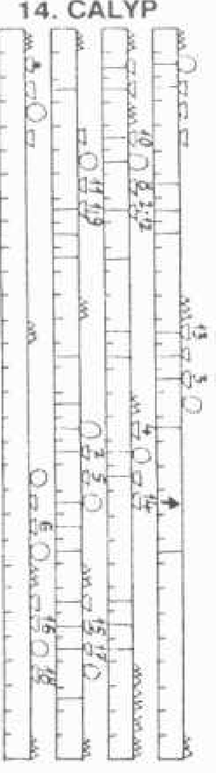
5. ELARG



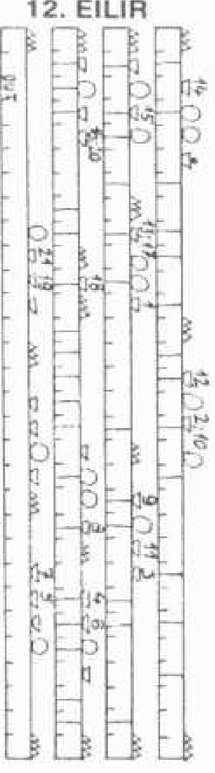
16. TRION



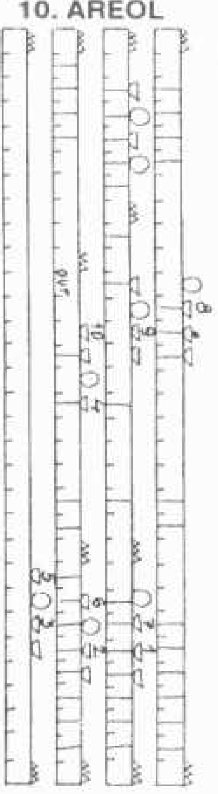
14. CALYP



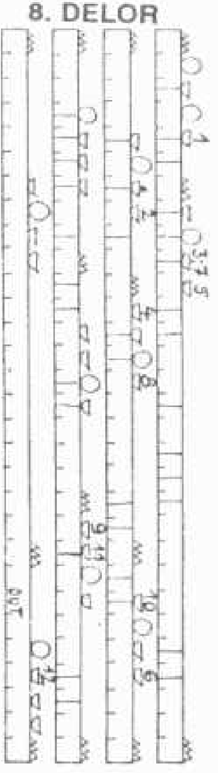
12. EILIR



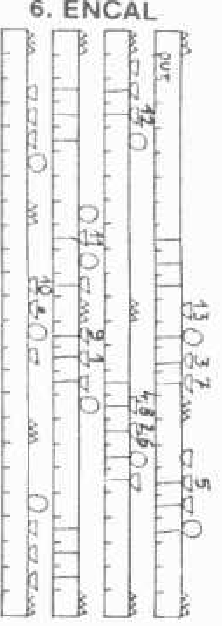
10. AREOL



8. DELOR



6. ENCAL



BUCK ROGERS (64/Amiga/PC)

"Helló CoVboy+1.75! A múlt héten fejeztem be a **BUCK ROGERS — COUNTDOWN TO DOOMSDAY** című RPG-t és mivel volt egy kis szabad papírom, gondoltam mással is megosztom a leírását, tehát gondoltam írok nektek. (**Nagyszerű ötletnek tartom — CoVboy**) Egyébként PC-n játszottam végig, de Amigán és 64-en is megvan ez a stuff. Azt hiszem, ez a legújabb SSI RPG-játék, de ha nem akkor javítsatok ki. Viszont könnyebb, mint a POOL OF RADIANCE, aminek kissé bonyolult volt elmenni a végére. A grafikáját is jobbnak tartom, bár a közelképeknél az animáció gyengébbre sikerült. Térképet nem adok, mert a pályák nem olyan bonyolultak, viszont nekem marha nagy kín lett volna megrajzolni őket. A leírásban igyekeztem részletes lenni és remélem, hogy afegyverek és az ellenfelek leírása is segít majd. Üdv: HOMOKI PÉTER, Székesfehérvár

Főbb ellenfelek (az adatok a NOVICE szintre vonatkoznak):

RAM-ok:
Főleg emberek, de ezeknek is van vénuszi, marsi, merkuri változatuk, de vannak sima harcosok, segédek és a gennie-k (dzsinneket jelentene, de itt nem lenne értelme). A gennie-k is RAM-ok, de nem mindig emberi lények.

Emberek:

RAM WARRIOR:Normál: A leggyakoribb fajta. A bázisokon és minden RAM-hajón ilyen van. Szeretik a füstgránátokat használni, de sokszor van náluk kábítógránát is. Fegyverük változó (általában rakétapisztoly), de a MONO KNIFE mindegyiküknél megtalálható. Közepes a sebezhetőségük. A HP-jük 12.
Vénuszi: Előszeretettel használják még a MINI EXPLODIVE GRENADE-ot is, és erősebbek is mint az előbbiek.
Marsi: Jobb a fegyverük, mint a normálnak.
Merkuri: A legveszélyesebb élő (nem robot) ellenfél a nem mérgezők közül. Igaz, hogy törpe méretűek, de az erejük nagy, a sebezhetőségük nagyon kicsi és a fegyvereik a legjobbak közül vannak (például a plazmavető vagy a merkuri fegyverek). Ezek ellen a legjobb a plazmavetőt használni.

RAM ASSISTENT: Az egyik legveszélyesebb a RAM rohamcsapatos. Segédnek is lehet nevezni, de veszélyesebb, mint a RAM harcos. Mindig használ CHAFF GRENADE-ot mielőtt támadna. Fegyvere a marsi rakétapuska, sebezhetősége közepes. A vénuszi faluban találkoztam vele, de máshol is van. HP-je 21.

TERRINE: Inkább robotnak mondhatnám, mivel ez "a RAM-ok egyik halálos fegyvere" (idéztem). Sok helyen megtalálható: az elején a támadásnál , a RAM hajókon és a Merkuron. Fegyvere a lézerpisztoly, megsebezni elég könnyű. HP-je 16.

RAM TECHNICIAN: Elég könnyű fajta, 8-as HP-je van. Fegyvere vagy közelharcira készült vagy lángszóró. Néha nincs is fegyvere, csak puszta kézzel püföl minket. Könnyen sebezhető, RAM-bázisokon fordul elő.

Robotok:

COMBAT BOT: A legveszélyesebb az egész játékban a nem halálosan mérgezők közül. HP-je 44. Fegyvere rakétavető (10 löv.), plazmavető (10 löv.), vagy puska. Csak robbanófegyverekkel lehet megsebesíteni. Ha ilyenünk nincs, de ő használ robbanófegyvert, akkor körül kell állni és így saját magát is robbantja (persze ez csak akkor jó, ha nekünk is van elég életerőnk). Max. 3 van egy csatában, de a leggyakrabban egy ellen kell harcolni. Előfordulása: THULE-i börtön, kommunikációs állomás (az egyik kisbolygó), de a végefelé ilyennel kell harcolni a Holdon is, THYCO-ban. Az említett helyeken kívül más RAM bázisokon is használják. Két mezőnyit foglal el, bogár formájú.

SECURITY ROBOT: Csak lángszóróval lehet sebezni, kedvenc fegyvere a marsi rakétapisztoly/puska. RAM bázisokon található. Három "lába" van, és középen egy kicsi fegyvertartó.

DEFENSE ROBOT: Az elveszett űrhajóban van. A legkönnyebben sebezhető robot. Marsi lézerpuskája van.

Gennie-k:

SMALL ECG: Az elveszett hajón van. Veszélyes, mert hordozója az agyparazitának, és ha valakit megmérgez, azt el kell vinni a 6. szinti sebészeti géphez, különben egy idő után elájul a figura, majd ellenünk támad.

LARGE ECG: Ez egy halálosan mérgező, kétmezőnyi szörny. Ha valakit megmérgez, akkor az rögtön meghal a HP-jétől függetlenül. Ezek ellen az a hatásos, ha elmegyünk előlük annyira, hogy ne érjenek el és onnan támadjuk őket.

URSDILLA: Nagy erejű, mutáns gennie. Nem mérgező, de mivel nagy az ereje, nem érdemes mindig rátámadni. A vénuszi RAM bázis elején és a Vénuszon található.

DOG: A marsi bázis kutyája. Mérgező a harapása, de a mérge nem halálos. Elég nagy (kétmezőnyi) a kutya, de nem különösebben erős. Egy csatában 2-4 kutya van, de mindig vannak velük egyéb RAM-ok is.

ACIDICIUM: Meztelen csigák, a savban élnek, elég erősek, de könnyen sebezhetők.

Szörnyek:

HEXADILLO: Hatlábú páncélos békaszerűség a Marson. Kétmezőnyi, erős csontpáncélja van, de az apró fogaival nem nagyokat harap, inkább sokat.

DESERT APE: Sivatagi majom. Óriás termetű, erős ütései vannak (kb. 13 HP-t üt). A Marson él. A páncélja közepes.

SAND SQUINNER: Halálos mérgű tintahal, a marsi sivatagban és a kommunikációs állomáson található.

SWAMP HORNET: A Vénuszon található gyenge rovar. Az HP-je 9, elég könnyen sebezhető.

ACID FROG: Savbéka. Természetesen a Vénuszon él, főleg a savtó környékén, illetve a faluban. Csak ezeknél van értelme használni a BEFRIEND ANIMAL képességet. Ha kiszabadítjuk őket a faluban az istállójukból és adunk nekik béka-kajat (ezt előbb meg kell szerezni), akkor velünk tartanak. A faluban a csatáknál 2 mindig a segítségünkre lesz. Savat is tud köpni, majd odamászik a leendő ebédjéhez, és egy jót belé is harap. Az életereje 36 HP.

Bennszülöttek:

Sivatagfutó: A Marson élnek, a falujuk a jobb alsó sarokban van. Kedvenc fegyverük a D.R. X-BOW, az életerejük 35 HP. Az utcai harcokban segítenek.

Alföldi: A vénuszi bennszülöttek neve. Fegyverük a lézerpuska. Ha jól csináljuk a dolgokat, akkor barátaink lesznek. Törik az angolt a hegyes fogaik miatt.

Fegyverek:

(A jelölések magyarázata:
N: Nehézfegyver. Mindig be kell tölteni, mielőtt használjuk, ami elvesz egy lépést. Több mezőben sebesít.
*: *A fegyverhez csak meghatározott számú töltény áll rendelkezésre*, ezért ki is fogyhat. Amelyik fegyvernél nincs *, az csak közelharcra jó.
S: A boltokban megvásárolható (ha nem ilyen valamelyik fegyver, akkor azt az ellenféltől lehet megszerezni).
A: A töltényt is meg lehet a boltokban vásárolni hozzá.)

ROCKET LNCR. (LAUNCHER): Álmaim fegyvere lenne — ha találtam volna. Általában 20-40 HP között öl, robbanásköre 3 mező. A RAM támadó robotok (COMBAT BOT) használják előszeretettel. (*N)

GRENADE LNCR. : Másik jó fegyver, robbanó gránát (EXPLOSIVE GRENADE) kell bele, így azt meszebb lövi. 10-24 HP-t öl, robbanásköze 3 mező. (*NS)

PLASMA THROWING : Ilyet lehet zsákmányolni a Merkuron, de találhatunk egyet a Vénuszon is. 5-31 HP-t öl, de ennek a robbanásköre a legnagyobb, 6-7 mező! (*NA)

HEAT GUN : A legjobb rövidtávú fegyver robotok ellen. A holdi változata a legjobb, 5-16 HP-t öl. (*SA)

ROCKET RIFLE : A marsi változat a legjobb. Nagyon hosszú távú, erős fegyver. (*SA)

LASER RIFLE : A marsi a legjobb. Nagyon hosszú távú, elég erős fegyver. (*SA)

BOLT GUN : A vénuszi a legjobb, középtávú, erős. (*SAM)

NEEDLE GUN : A merkuri a legjobb, középtávú, erős. (*SAM)

ROCKET PISTOL : Hosszútávú, néha erős, de nem túl jó. (*SA)

LASER PISTOL : Hosszútávú, néha erős, de nem túl jó. (*SA)

MICROWAVE GUN : Középtávú, de ritkán talál. (*SA)

SONIC STUNNER : Rövidtávú kábítófegyver, de ritkán talál (jobb a kábítógránát). *SA

D.R. X-BOW : Középtávú, nem túl jó fegyver, a sivatagfutók használják *SA

MONO SWORD : Elég erős. (S)

SWORD : Mint az előbbi, csak gyengébb és ritkább. (S)

CUTLESS : Csak a kalózok használják. (S)
MONO KNIFE : A RAM harcosok és pár benszülött használja. (S)
KNIFE : A leggyengébb, nem használja senki.

Páncélok, védőöltözetek:
SPACESUIT: Űrruha, alapfelszereléshez tartozik.
SMARTSUIT: Pontos megnevezését nem tudom magyarul, de elég jó páncél.
HEAVY BODY ARMOR: Nehézpáncél, a második legjobb típus. A vénuszi változata a legjobb, amitől az AC -1 lesz; sorrendben a a merkuri következik utána, amitől az AC 0 lesz.
BATTLE ARMOR: A legjobb csatapáncél, az AC -1 lesz tőle (csak zsákmányolni lehet).

Gránátok:
CHAFF: Apró dolgokból álló füstöt képez, lerontja a robbanás erejét, csökkenti a célzást. A RAM ASSISENT-ek használják. Nem lehet boltban kapni, viszont sokat lehet zsákmányolni (főleg a vénuszi faluban).
AEROSOL MIST: Ködgránát, rontja a célzást, főleg a RAM harcosoknál kell rá számítani.
STUN: Kábítógránát, főleg a RAM harcosoknál fordul elő.
DAZZLE: Könnygázgránátszerű. Vakít, de erőt is elvesz.
MINI EXPLODIVE: Kis robbanást idéz elő. 2-3 mezőnyit robban és 5-15 HP-t fogyaszt. Gránátvetőbe nem lehet betölteni. Boltban nem kapható.
EXPLODIVE: Ezt lehet betölteni a gránátvetőbe, 2-4 mezőnyit robban, 10-25 HP-t robban

Egyéb fontos dolgok:
DEMO CHARGE: A DEMOLITIONS ponttól függően lehet használni különböző ajtók kinyitására
POISON ANTIDOTE: Ha valakit megmérgezett egy állat (RAM kutya, nagy ECG, GENNIE, SAND SQUINNER, HYPERSCORP) és az orvos életben maradt, akkor ezzel talán fel lehet éleszteni, de ez nem biztos!
ROPE: Kötélnek lehet használni. Szűk séges.
JETPACK: Hátra szerelhető reptető szerszám, a sivatagban és az alföldön lehet használni. Jó nagyokat lehet vele menni, de ha nem vagyunk elég gyakorlottak, akkor össze-vissza repked velünk.
BREATHING MASK: Légzőmaszk, már az eltévedt űrhajóban is kell használni.
PROTECTIVE GOGGLES: Szemvédő, szükséges
ECM PACKAGE: Nem tudom, de valami rakétaelhárítás ellen lehet jó (az ECM-ből gondolva)
Akkor jöhet a leírás:
Beállunk a Neo szervezethez, hogy segítsünk nekik a Földet újra egy csillogó drágakőhöz hasonlatossá tenni, mivel a Föld már lakhatatlan a 25. században. Erre csak a RAM-ok legyőzésével kerülhet sor. RAM repülőgépek támadták meg a bázist. Menjünk be az épületbe, majd kelet felé. Itt van egy épületben (középen) a rakétavédelmi rendszer. Menjünk be, ott győzzük le a RAM-okat, majd kapcsoljuk be a rakétavédelmi rendszert. Ezután fogadhatjuk a gratulációkat. Most elkerülünk az Údvhadsereg bázisára
A helyek jelentései, amelyek itt ill. más űrállomásokon találhatók:
PORT: Kikötő. Itt javítják meg a hajónkat, itt töltik újra a fegyvereket és az üzemanyagot, továbbá innen startolhatunk.
BANK: Itt lehet befektetni a pénzünket, illetve átvinni a Neo számlájára. A Neo számlájáról pénzt levenni nem lehet: innen a különböző javítások költségeit fedezzük (eredetileg 20.000 Credit)
DOWNTOWN: Ezen belül:
BAR: Háromféle változata van, a legmagasabb a legdrágább. Ha már rendeltünk egyszer itatt (ORDER DRINK), akkor beszélhetünk (TALK). Néha így fontos infókhoz jutunk. Be is lehet rúgni, ami elég jó ötlet. (**Hol van ez a hely? — CoVboy**)
RESTAURANT: Ennek is háromféle változata van. Itt kaját lehet rendelni (ORDER FOOD), majd azután beszélgetni. Csak kétszer lehet enni: harmadikra már túl jóllakunk. A vénuszi küldetés előtt ajánlatos egy jót enni. A Neo bázison együtt van a kettő.
LIBRARY: Könyvtár, nem nagyon tudtam hasznos információt szerezni.
SHOP: Bolt, itt különböző fegyvereket, páncélokat és egyéb stuffokat lehet. Van ahol kétféle bolt van, az egyik csak fegyvereket, a másik meg a többit árulja. A Neo hadiszállásnál ez külön menüpontban van és DEPOT a neve.
HOSPITAL/CLINIC: Kórház. Itt gyógyítják meg a szereplőinket. De ha az erőnk 1023 felett van, akkor 1023-ig viszi vissza.
HQ: Edzőterem, csak a Neo bázisnál van, mert ott ingyenes. A szereplőket csak egyes feladatok megoldása után lehet taníttatni.
Érdemes lángszórót venni, de légmaszk mindenképpen kell (tegyük is fel!). Az egyéb fegyverekről a játékos döntse el, hogy megveszi-e vagy sem.
Startoljunk, majd nemsokára egy elveszett űrhajóra bukkanunk. Visszatérhetünk a bázisra, de ott azt mondják, hogy menjünk vissza értük. Ha beérkeztünk, és legyőztük az ECG Gennie-ket, akkor menjünk fel a létrákon egészen a 6. szintig. A létrákról időnként át kell szállni egy másikra, mert a mienk nem megy tovább. A 6. szinten keressük meg a sebészeti komputert, de előtte az adattároló komputert használjuk, vagy vegyük fel. Van benne ugyanis pár antiméreg. Ha a sebészkomputernél vagyunk, programozzuk át (REPROGRAM), majd használjuk az egyik figuránkon, akit megmérgeztek a kicsi ECG Gennie-k. Menjünk fel a 9. szintre, itt keressük meg a komputert, ahol Scot.Dos van (hologra, szakáll+bajusz+kopasz fej). Menjünk oda a másik komputerhez, majd ha kibeszélte magát, akkor menjünk le az instrukciói alapján a 0. szintre, ahol keressünk egy kis arzént, majd menjünk fel a 4-es szintre (azt hiszem a 4. szint, de lehet, hogy a 3.), és itt keressük meg a szellőzőt. A gennie-k visszahúzódnak, mert az arzén számukra halálos méreg (nekünk se használ, de légzőmaszkban nem zavar). Menjünk le az 1 szintre, s itt javítsuk meg a berendezést. Időközben megjelennek a Gennie-k, de mi csak maradjunk ott (STAND)! Mire megérkeznek, addigra a figuránk megjavítja a berendezést és a Gennie-k visszaszorulnak. Azt a keveset, ami megmaradt, nyugodtan el lehet intézni a 10. szinten. Itt megtámad egy fura Gennie, aki az agyparazita káros hatásától szenved. Utána az egyik gennie egy szökőkapszulában próbál menekülni. Hagyjuk, hogy elmeneküljön. Ennek is vége... Jöhet a következő küldetés.
Scot.Dos adatokat fedezett fel két bázisról az űrhajó komputereiben. Az egyik Ceres kisbolygón van, a másik a Marson. Ha menet közben űrhajót jeleznek a szenzorok, akkor csatázhatunk vele, de el lehet is menekülni előle. A csata a következő módon folyik: a COMMAND-dal lehet átvenni a parancsnokságot, s a parancsnokkal lehet a közelítés/távolodás/roham/nekimenni parancsokat kiadni. Rohamozás előtt tönkre kell tenni az ellenfél fegyvereit és a vezérlését. Rohamozás után el kell foglalni a parancsnoki hidat és a másik hajó a kezünker kerül. Nem szabad engedni, hogy a hajó meneküljön előlünk. Annál jobban tudunk célozni, minél közelebb van az ellenséges hajó. A HULL a páncélzatát, a SENSORS az érzékelőit, a WEAPONS a fegyvereit, az ENGN a motort, a FUEL meg ööööö..., izé... talán a parancsnoknak a szemszínét jelentheti. A CTRL a vezérlést, a LIF SUP az életfenntartó eszközeinek az állapotát jelenti. A parancsnokon kívüli tagok lődözni tudnak, a TARGET-tel egy meghatározott célpontra, a FIRE-rel csak úgy vaktában lövöldöznek.
Irány tehát a Ceres! Járjuk végig az összes aszteroidát, majd térjünk be oda, ahol egy kommunikációs állomást is jelez. Itt fedezzük fel ezt (vannak itt COMBAT BOT-ok, SAND SQUINNEREK, RAM harcosok), ami azt jelenti, hogy mindenhová el kell mennünk, amig Scot.Dos azt nem mondja, hogy mehetünk haza (a bázis elintézése a gépek szétveréséből áll, amihez nem kell mást tenni, mint elmenni egy számítógép előtt). Ezután jöhet a Ceres! Itt ne a Ceres nevű bázisra szálljunk le, mert ez csak egy sima űrállomás, hanem az ASTEROID BASE-re. Jó nagy hely, de ezt nem kell elpusztítanunk, hanem meg kell szerezni a szükséges infókat, meg kell keresni a Doomsday lézerről (extraerős lézer) szóló papírokat, s nem árt megvizsgálni a lézert is. Előfordulhat, hogy egy nővel találkozunk egy bázison, aki összekever valakivel, s meg kell keresni a gyerekeit. A 3-as Gennie Lab-ban vannak. Újból vissza kell menni erre a helyre, majd ki kell őket vinni az egyik dokkba, ahol mentőkapszula van. Ezek után menjünk a saját dokkunkba és indulás! A bázison előfordulnak a RAM őrökön kívül még űrpatkányok (lángszóró jó ellenük), háromféle hiperbigyó: HYPERCRAB: rák, nagyon erős páncél; HYPERSNAKE: kigyó, nagyon gyors, de nem mérgező; HYPERSCORP: halálos mérgű. Visszafelé lesz egy kis dolgunk egy kalózhajóval, a

rohamozókat vissza kell verni, majd menjünk feljebb kalózhajón. Az egyik szinten el fognak minket kapni és odavisznek a vezérükhöz. Meg kell verni a tagot puszta kézzel, ami elég hosszú lesz, mivel az AC-je -6. Ezután börtönbe kerülünk, de itt ki lehet szabadulni egy kis ügyeséggel. Itt található egy pofa, aki nem más, mint BUCK ROGERS kapitány, aki a rakétavezető kasztba tartozik. Vele együtt menjünk el az egyes szintre, ott győzzünk le mindenkit, majd menjünk ki a hajóból. Jöhet a marsi bázis.
A marsi sivatagban kell leszállni, ahol egy űrhajó állja utunkat, amit le kell győzni. Ha leszálltunk, akkor el kell mennünk egy faluba, ahol a sivatagfutók fogadnak. Időközben Scot.Dostól megtudjuk, hogy támadás fenyegeti őket és a RAM-ok még bombázókat is bevetnek! Ha elkapnak minket, lehetőleg el kell nekik mondani, hogy támadás fenyegeti őket. Nekem ez még nem sikerült, úgyhogy nem tesznek óvintézkedéseket ez ellen. Ha már megtámadták őket a RAM-ok, akkor öljük le az összes csapatot, amit találunk és vegyünk fel minden kódkártyát, amit elejtenek. Ezután sorra látogassuk meg a házakat, s nézzük meg, hogy nincs-e bennük sivatagfutó. Ha már majdnem az összeset kiszedtük (legalább 20-at), akkor keressük meg azt a helyet a faluban, ahova a sivatagfutók elbújtak. Agyon fognak dicsérni minket.
Ezután hosszabb duma után elmondják, hogy menjünk el a kék sziklához és ott már várnak ránk. Ha odamentünk (fenn északon, egy picit keletre, egy canyon-ban van), adnak egy álruhát, amit ha nem tudunk felvenni, akkor a nőnemű homokfutó-főnök adja fel ránk. Ezután a főnökük, Tuskon beáll hozzánk segítségnek. Egyébként elég pocsék harcos, mert ha kutyák jelennek meg a színen, akkor rögtön elmenekül. A bázison be kell jutni a fő biztonsági helyekre, meg kell szerezni egy kék kódkártyát (ez mindenhová jó), el kell jutni a legfelső szintre, és ott be kell menni a lézerhez. A szobában egy liftszerű dolgot kell keresni, ami felvisz a platóra a lézerhez. Közben megtámadják a fickónkat, aki a platót tartja, de csak pár technikus szivózik. Ezután egy picit (egy lépésnyit) benn kell maradni a liftben, majd ki kell menekülni a bázisról. Ha mindent jól csináltunk, akkor a bázis megsemmisíti magát (lehet, hogy egy-két lézer is belénk lő, de csak úgy 255 HP pontot vesznek el lépésenként). Ha ez kész, vissza az űrhajóhoz, vissza a bázisra. Ezután irány a Vénusz!
Miután leszálltunk, és kimentünk az űrhajóból, nemsokára egy alföldi csapat támad ránk. Megkérdezik a célunkat, de nem hisznek abban, hogy Neo-ügynökök lennénk. Felszólít, hogy adjuk meg magunkat, mert a fegyvereink veszélyesnek néznek ki. Adjuk meg magunkat nyugodtan (SURRENDER), mert mindjárt jön egy RAM csapat és akkor visszakapjuk a fegyverünket. Ha leöltük a RAM-okat, a vezérgyik be akar állni hozzánk, mert együtt akar velünk harcolni a RAM-ok ellen. Ezután menjünk el a falujukba (északon, legfelül). Itt a RAM csapatok épp támadnak, méghozzá a rosszabbik fajta. Az egyik kunyhóban egy RAM alszik, egy kulcskarikával a zsebében. Lopjuk el tőle a kulcsokat (ha nem sikerül, akkor öljük meg). A kulcsok mindenképpen kellenek. Keressünk egy kis békakaját, de azelőtt meg kell találni, hogy bemennénk a békákhoz (a békák egy fából épült istállóban vannak). Ha ez megvan, akkor menjünk be a békákhoz, s adjunk nekik egy kis békatápot. "Sírást lehet hallani északkelet felől" — mpndja a program. Menjünk tehát oda. Nézzünk be minden házba, majd ahol egy létra van lefelé, oda másszunk le. Itt található egy kis alföldi, aki az apját keresi. Vegyük fel a fiút, de ne adjunk neki extra dolgokat, csak max. egy páncélt, mert nem nagyon harcol, mivel csak 4 éves (bár én adtam neki egy rakétapuskát, és ha szorult volt a helyzete, akkor használta is). Keressünk egy olyan részt (itt van az északi végében), ahol pár alföldi próbál menekülni. Az egyik megbíz azzal, hogy hozzuk el az orvosi készletet, ami ott van a falu közepén egy nagy kunyhóban. A kunyhó tényleg nagy, és az utolsó ajtaja mögött van az orvosi készlet. Az ajtót csak akkor lehet kinyitni, ha előtte beszéltünk már az alföldi orvossal. Ha ez kész, akkor menjünk ki a faluból.
Most menjünk a kunyhó alatt lévő nagyobb foltra. Ez egy alagút volt, de a RAM-ok lerombolták. Menjünk be, keressük meg a bázisra vezető utat. A bázison látogassuk meg a komputereket, majd menjünk fel az 1. szintre, ami még építés alatt áll. Menjünk be azon az ajtón, ahonnan nem nyílik 2 új ajtó. Itt tegyünk pár lépést addig, amíg Lander, a főnök meg nem jelenik. Az megörül a fiának, de elmondja, hogy keressünk egy titkos kijáratot. Menjünk be most a másik ajtón, és ott nyissunk be az acidiciumok termébe. Öljük meg őket, majd nézzük át teljesen. Ah! Itt a titkos kijárat! Menjünk vissza Lander-hez, majd ő azt mondja, hogy menjünk fel az alföldi technikusokhoz. Menjünk fel a 3. szintre, keressük meg őket, majd menjünk vissza Landerhez. Ezután ők elmennek (Lander is, aki a RAM-ok ellen akart harcolni velünk), de mi nem mehetünk velük, mert túl erős a sav arrafelé. Keressünk egy DETONATOR KEYCARD-ot a bázison, majd menjünk a 2. szintre és keressünk a hangár közelében egy olyan helyet, ahová betehetjük. Ezután menjünk ki a bázisról, aztán vissza a hajónkhoz. Ezzel elintéztük a RAM repülőket is.
Menjünk vissza a Földre, de időközben elhívnak minket a Holdra, Thyco-ba. Repüljünk a Holdra, menjünk a bárba, ott is a 'Chez Luna' nevűbe. Itt egy nő kér segítséget, egy COMBAT BOT-ot kell megölnünk. Ha megöltük (mármint a COMBAT BOT-ot), akkor mehetünk a Salvation-be (a Neo bázis). Itt azt mondják, hogy a Doomsday lézer a Merkuron van, de mielőtt odamennénk, ki kéne szabadítani pár fickót a Thule-i börtönből, mert ott felerősödött a radioaktivitás. Menjünk tehát a Thule nevű aszteroidára (a legnagyobb aszteroidától balra az első) és dokkoljunk a börtönbe. Itt meg kell ölni kb. 6 COMBAT BOT-ot, meg kell keresni egy számítógépet, azt át kell programozni arra, hogy mi jók vagyunk. Majd meg kell keresni a rabokat, ki kell őket szabadítani a cellájukból, majd vissza kell menni a hajónkra. Ezután jöhet az utolsó állomás: a merkuri MARIPOSA 3.
Ha leszálltunk, meg kell ölni pár őrt, be kell menni egy ünneplő tömegbe. Ezután meg kell keresni egy liftszerűséget. Ha amiben vagyunk az emeletenkéntsebet ejt rajtunk lézerek által, akkor jó helyen járunk. El kell jutni a legfelső szintre, majd meg kell keresni az energiaszolgáltató szobát. Itt el kell azt rontani, majd meg kell keresni egy feljárót, fel kell mászni a lépcsőkön a legfelső szintre, majd itt meg kell keresni a fegyverirányító szobát. Aktivizálni kell az önmegsemmisítő berendezést, majd el kell jutni az alattunk levő szintre, ami a szökőkapszulákat tartalmazza. Itt ha van demotöltetünk, akkor rögtön menjünk is be egy szökőkapszulába, de ha ilyen nincs, akkor fel kell keresni a szökőkapszulák irányítótermét mielőtt beszállnánk.
Ezután kapunk egy szép képet a Doomsday lézer roncsairól, majd a gép közli velünk, hogy a Merkuron a RAM bázisnak már csak egy nagyon kis része maradt meg, de az is veszélytelen már.
Ha hazamegyünk, akkor egy nagy tömeg üdvözöl élén a parancsnokunkkal és Buck Rogers kapitánnyal. Mostantól szabadon mászkálhatunk az űrben, és érdemes egy-két RAM hajót is elfoglalni. Amúgy azt hiszem, nem kapunk több feladatot. Szóval VÉGE.

BARD'S TALE 2. (64)

Ez itt egy kis segítség akar lenni a **DENSITY KNIGHT** (másnéven **BARD'S TALE 2**.) című játékhoz. Nálunk egy olyan változat terjedt el, ahol a bankban több száz (!) millió pénz van, így lehetőség nyílik arra, hogy a lehető legjobb fegyvereket (pl. *Sword of Zar*) és a legjobb páncélokat (*Dmnd Helm*) vegyük fel. Így az AC rögtön L9 vagy L- értékű lesz, aminél nincs jobb! Az ütések pedig, amiket bevisznek, egy 8-as szintű harcosnál eléri a 250-300-at is!!! És mindezt belenyúlkálás és csalás nélkül! Még talán annyit fűznék hozzá, hogy szerintem ez a legjobb a három rész közül. Nem szívat annyira, mint az első, tehát jobban játszható, viszont nehezebb, mint a 3. Azonkívül sokkal változatosabb a grafikája, gondolkodtatóbb, érdekesebb és több helyszíne is van, mint a többinek. Érdemes vele foglalkozni!
A következő térképek között megtalálható
— a sikság térképe;
— a *Dark Domain* 2. szintje. Innen nem találtam lejáratot sehová, még csak utalást, vagy találós kérdést sem! Középen sötétség van, ahol kialszik minden fény. Itt él a *Medusa*, de hiába nyírtam ki, nem történt semmi. A kérdőjellel jelölt mezőben van valami a földön, de nem tudtam ott semmit sem csinálni...;
— a sikság hat városának térképei. Az elsőben — Tangrameyne városában — lévő X jellel megjelölt helyen kapjuk az első küldetést. Az első küldetés az, hogy hozzuk vissza a princesst, aki összeszűrte a levet a Gonosz Úrral. A városokban a betűk jelentései: S: start; K: kocsma; Z: szintváltóhely; T: templom; E: energia-visszaadó hely; J: játékterem; B: bank.

1

2

TANGRAMAYNE

3

2

PHILIPPI

2

2

THESSALONICA

CORINTH

4

5

3

2

EPHESUS

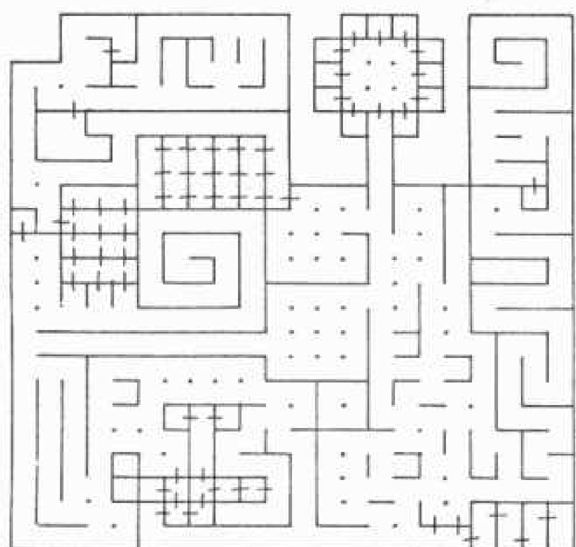
2

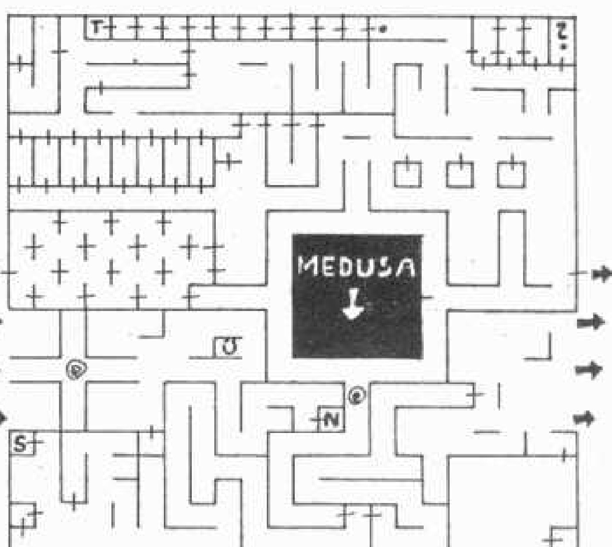
2

COLOSSE

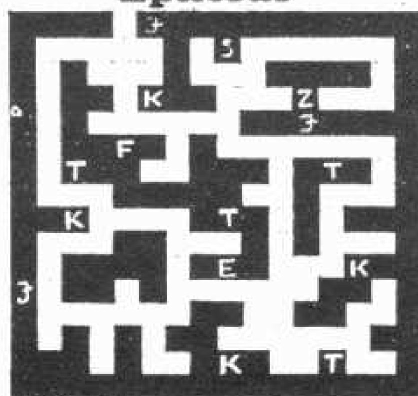
6

DARK DOMAIN 2.

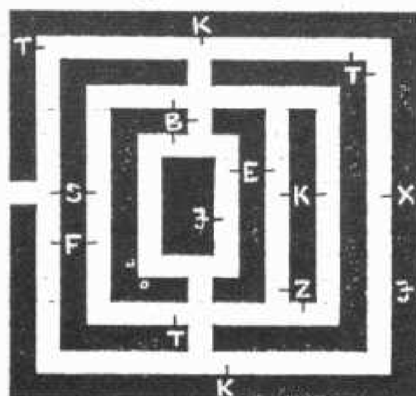




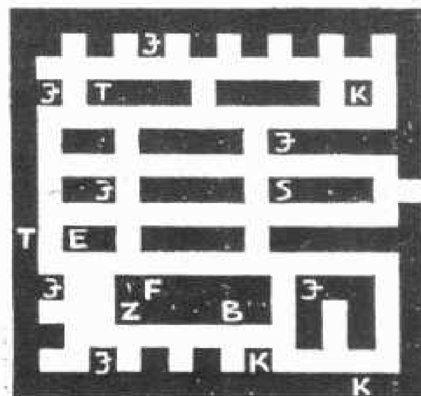
Ephesus

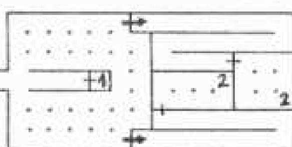


Tangramayne



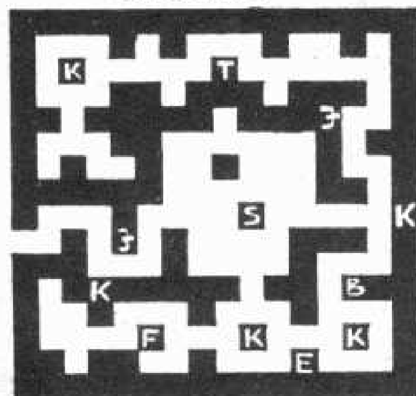
Thessalonica



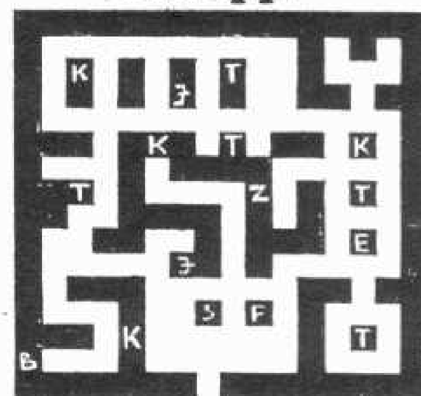


Ephesusban menj le a középen lévő templomba, lépj be a 2.sz. mezőre...

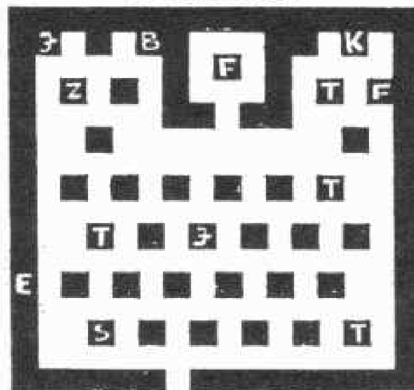
Colosse



Philippi



Corinth



Olvasói hirdetések

Jó állapotban lévő Philips monochrom monitor sürgősen eladó. Ár megegyezés szerint. **Kovács József**, Budapest, XVIII. Csontváry u. 18. 7/19

Eladó sürgősen és olcsón egy jó állapotú PHILIPS 80 (sárga színű) monitor (minden COMMODORE-hoz jó) 13.000,-ért, és C64-hez 149 db. 5.25"-os lemez tele szuper és jó minőségű programokkal. pl. B.A.T., Walt Disney sorozat (1-4), Atomic Robokid, Midnight Resistance, Robocop 2, Golden Axe stb. + A nagy játékkönyv 64-re! Összesen 12.000,-ért. **Bobály György**, Szeged, Sas u. 5/5. 6726. Írj és küldök prg. listát is!!!

C128D sok-sok programmal és rengeteg tartozékkal 39.000,- Ft-ért, PTA 4000+16-os színes grafikus nyomtatóval, stb... 16.000,- Ft-ért eladó. Továbbá 64'er magazin régebbi számai OLCSÓN eladók. **Manhertz Tamás**, Pilisvörösvár, Fő út 126. 2085. Tel.: (06-26) 30-377

C128 + C1570 disk drive + C1531 datasette + 2 db. mikrokapcsolós joystick (competition PRO) + 50 lemez tele játékkal + 20 db. kazetta tele játékkal + rengeteg könyv és újság eladó. Minden érdeklődést várunk a (06-27) 58-243 sz. telefonszámon (Lehoczky Péter). Vasárnaptól csütörtökig este 19.30-tól, vagy ezen a levélcímen: **Lehoczky Tamás**, Bánk, Hősök tere 12. 2653

Keresem azt az embert, aki megvásárolná tőlem C64+1541/II floppy+magnó+3 joy+ lemezek+8 kazetta+cartridge-ek+könyvekből álló felszerelésemet. Árajánlatokat kérek a következő címre: **Vigh Zoltán**, Miskolc, Bajcsy Zs.út 33. 3527

C64-hez jó állapotban lévő, használt floppy-t keresek 12-15 ezer Ft közötti áron. Ezenkívül programcsere kazettán. Sok utántöltős játék pld. Hostages, Action Service. **Horváth Géza**, Pécs, Attila u.15. 7624

Eladó egy 1/2 éves 1541/II drive. **Bálint Norbert**, Nyírbátor, Fáy u. 7. 4300

2 éves Commodore 64-C+1541/II. drive + lemezek eladó. Ár: 30.000,- Ft. **Konkoly Rómeó**, Bp. Hosszúház u.6.

FIGYELEM! Eladó! Egy C64 nagyon jó állapotban + egy 1541-es floppy + két joy-jal, sok könyvvel + 40 disk új játékokkal (Turrican, Ski or Die) + 2 gyári lemez (Asterix, Flight Deck). Megéri! Sürgős! Irányár: 30.000,- Ft. Van még külön eladó használatlan 1541 floppy. És van egy SEIKOSHA SP-180VC nagyon jó állapotú printer. **Kiss Péter**, Szeged, Kálvária tér 25. 6725. tel.: (06-62) 20-081

Eladó: C64 + floppy 1541/II. + lemezek + magnó. OLCSÓN, SÜRGŐS!!! **Csordás László**, Bp. XVI. Arany J.u. 22. Tel.: 1838-314

Commodore 64 Superset: C64 + Joystick + 3Game Cartridge+1541/II. floppy eladó! Plusz! 20 db. lemez, kiváló programokkal: Street Rod, Tomcat, Gunship, Pirates, Stealth Fighter, Fighter Bomber, Steel Thunder stb. (Jók mi?) Ár megegyezés szerint. Minden levélre válaszolok! **Debreczenyi Zoltán**, Mezőhegyes, Radnóti M. u. 8. 5820

Eladó: C64, 1541/II floppy, magnó, kb. 60 db. lemez, lemeztartóval, régebbi és újabb újságok, könyvek (1001 játék 1-5), 2 db. joystick. Irányár: 40.000,- Ft. Cím: Molnár Pál, Kiskőrös, Ligeti K.utca 26/12. 6200

Kitűnő állapotban lévő C64/II. + 1541/II. + 2 db. joystick (Quick Shot III.Plus) + Final Cartridge III. + 70 lemez teli játékokkal + újságok 38.000,- Ft-ért együtt eladó. **Ádám Attila**, Kecskemét, Pusztaszer utca 25. 6000

Eladó: C64, új típusú, alig használt, 2 éves magnóval, 2 db. Quick Shot II. joy-jal, egy cartridge-zsel, 18 kazettával és programokkal + egy gyári kazetta és újságok, 576 kbyte (csak Amiga és C64) + Commodore Világ-ok, amit ingyen adok hozzá. **(Yikes! — CoVboy)** Árajánlatot kérek. Sürgős. **Balogh Zoltán**, Kapuvár, Szent László u.15. 9330

C64 + 2 joy + 1 magnó + floppy + diskbox + 50 teli lemez + 27 kazetta + játékleírások (C-1001/1-5) + szakirodalom, ráadásul még több, mint 1200 prg. eladó!!! Csak egyben 45.000,- Ft-ért. Ja, egy Amiga-ért is odaadom az egészet (még tejelnék is, mint CoVboy tehenei). Érdeklődni levélben or személyesen: Chris Fodor, Nagymágocs, Szántó K.J.u. 16. 6622

Eladó: C64 + 1541/II + SpeedDOS PLUS + Seikosha SP-180VC + magnó + cartridge + joystick-ok + 230 db. lemez + 20 db. kazetta + könyvek. Árajánlatot kérek: **Jáger Antal**, Budapest, III.Bécsi út 88. F/11. 1034

Figyelem!!! Garanciális 1541/II-es floppy drive-ot vennék olcsón. Árajánlatokat a következő címre várom: **Mátrai László**, Budakeszi, Arany János utca 11. IV/1. 2092

1541-es, vagy 1551-es floppy-t vennék. Cím: **Gyurin András**, Budapest, XVII.Ferihegyi út 242. 1173

Eladó C64/II. + 1541/II. drive + sok tartozék! Érdeklődni: **Bimbó Tamás**, Dunaújváros, Fáy A.u. 10. I/4. 2400

1,5 éves C64-es eladó magnóval, 13 No1. programokkal teli kazettával, külön-külön is. **Dencs Tibor**, Hort, Kastélykert út 4. 3014

C64+1541 floppy SPEED DOS-szal eladó. 10x sebesség, párhuzamos másoló programok. 1 lemezoldal 17 sec. Ára: 30.000,- Ft. **Császti Ferenc**, Budapest, XX.Bem u.17. 1202

C64, floppy, magnó, 100 db. lemez, 7 db. 60 perces kazetta (mind tele van), fastload cartridge, 1 db. joystick és rengeteg szakirodalom egyben 36.000,- Ft-ért eladó. Érdeklődni: 16 óra után a Bp-i 1-844-826-os telefonszámon Tóth Tamásnál.

Eladó megkímélt állapotban C64/II., 1571-es floppy, 100 db. lemez+tartó, magnó, 10 kazetta, egér, könyvek, mono PHILIPS Monitor. Külön-külön is. Árajánlatot kérek. **Orosz Ákos**, Budapest, XI. Tűzkő u.7. 1118

Commodore+4 + magnó + 10 db. kazetta + 2 db. joystick + HEADJUST fejbeállító program + cartridge + szakkönyvek. **Petruska Iván**, Abádszalók, Régiposta út 19. 5241

Igényesnek olcsón eladó: C64/II+1541/II. floppy+Speed DOS+IRQ megszakító+Kb. 150 lemez+lemeztartók+joy+szakirodalom. 29.900,- Ft. **Kemény Csaba**, Zalaegerszeg, Tölgyfa utca 21. 8904

Eladó egy C64 + floppy + magnó +lemez+ kazetta sok játékkal, cartridge, azonkívül stratégiai és szimulációs játékok cseréje. Megvan: Neuromancer, D.O.C., T.D. III, F-14, Gunship stb. Keresem: Curse of the Azure Bonds, Bard's Tale I-II-III, Dragon Wars, stb. **Jurák Mihály**, Budapest, XVII. Kaszáló u.42. 3/10. 1173

C64/II (1 éves)+1541/II (új)+magnó+ joystick+40 db. lemez (6 db. felhasználói programokkal, a többi jó játékokkal: Last Ninja II, Tomcat, Gunship, Iron Lord, Project Firestart, Impossible Mission I-II, Test Drive(I-III)+5 db kazetta (játékokkal)+ szakkönyveimet elcserélném jó állapotban lévő AMIGA 500-ra. Címem: **Pécsvárady Szabolcs**, Mohács, Felszabadulás ltp. 12. 7700

Keresek megvételre olyan gyorstöltő cartridge-t, amellyel programokból ki lehet szedni a grafikát. Ugyanitt C64-en és IBM-en cserélek, ill. veszek programokat (főleg szimulátorokat és mostanában megjelent jó programokat). **Tamás András**, Veszprém, Koltói A.u. 6/B. 8200

Amigához, C128-hoz és C64-hez is csatlakoztatható 3.5"-os 1581-es floppy + 20 db. lemez+lemeztartó eladó! Csereként beszámítok 1541/II. floppy-t, + Action Cartridge MK. 7.0A + lemezeket. Érdeklődni mindennap 17.00 óra után a 06-62/42-646 telefonon, vagy levélben: **Komáromi Józsefné**, Hódmezővásárhely, Dr. Münnich F. út 1. 6800 címen.

C64-es eladó 1541-es floppy-val + 60 db. lemez + joystick, szakirodalom. Irányár: 34.000,- Ft (lehet alkudni). Ugyanitt számítógéphez magnó eladó. Érdeklődni: 16.00 óra után: **Kalázdi Balázs**, Budapest, III.Lukács György út 11. 5/17. 1039

Mikrokapcsolós joystick javítása 200,- Ft-ért + eladó C64-es trafó (adapter) + magnó + DATA DISK Cartridge. Cím: Budapest, XI. Lágymányosi u.4. 2/16. Tel.: 1654-157

Joystick javítás 150,- Ft/db. egységáron. **Bánhegyi G. Péter**, Budapest, XIII. Hajdu utca 16. I/10. 1139

Hi! A DDT Crew eladja a következő dolgokat: C64/II, C-1541/II, 50 lemez, szakkönyvek, programok, valamint egy Plus/4, + 2 magnó, 2 joy-adapter, egy halom könyv és párezer program (kazettán). C64-re cserélünk programokat (kazettán), Plus/4-re programot másolunk olcsón, akár a legújabbakat is! Várjuk minden C64-es és Plus/4-es tulajdonos levelét! Írjatok! Amiga-ra cserélnénk programokat. A következő címre várjuk leveleiteket: DDT crew (ROD), Gara, Kossuth u. 38. 6522

C64-esek! Alig használt DS/DD, többnyire 3M-es lemezek, C64-es programokkal eladók, ugyanitt FINAL III+ leírás. **Rabóczki Róbert**, Eger, Faiskola u.6. 3300. Tel.: (06-36) 17-318

Segítsetek! C-128 tulajdonosokkal venném fel a kapcsolatot információ- és programcsere (CP/M - V3.0; V2.2 - programok is) céljából! Írjatok! C64 tulajdonosokkal úgyszintén. Az alábbi programokat keresem C64-re, amelyek minden funkciójukat tekintve működőképesek: Giga-Paint, Amica-Paint bővítés, Amica-Print, Geos V2.0 + segédprogramok, Stealth Fighter, Fighter Bomber, Katakis. Viszonzásul más programokkal többszörösen meghálálom, esetleg megveszem! Segítsetek, nem bánjátok meg! **Bencze Barna**, Mázaszászvár, Kossuth u. 33. 7351

Eredeti német nyelvű GEOS 2.0-mat ugyancsak eredeti angol nyelvű GEOS 2.0-ra cserélném. **Fekete Gyula**, Kalocsa, Kossuth L.u. 40/B. 6300

Keresem a CoV 1-et (esetleg a SpV 24-re csere), Kayleth leírást, valamint C64-re kazettára a TASS TIME-t és más szöveges játékot. (Szűkös) keretemen belül szívesen cserélek! **Kővári János**, Hatvan, Tompa M.u. 14/B. 3000

Hihetetlen! C64-hez Action Cartridge plus5 leírással csak 2900,- Ft. Leírás nélkül: Nordic Power 3100,- Ft-ert, Action Cartridge 7.0 3600,- Ft-ért + postai utánvét költsége. Cím: DERKO, Budapest, Pf.: 701/679. 1399

Fényceruza kezelő pr-t keresek C64-re. Ugyanitt eladó hangdigitalizáló C64-hez 1800,- Ft, Fastload Cartridge 2250,- Ft-ért, Simon's Cartridge 2500,- Ft-ért. **Várszegi Péter**, Kaposvár, Szabadság u.51. 7461

Keresek a SIMON'S BASIC című prg. monitorprogramjához leírást. Akinek van, írjon! Megvenném, vagy elcserélném. **Győi Róbert**, Szabadbattyán, Gagarin ltp. 3/2. 8151

Keresek C64-re lemezen bármilyen zene, vagy demo-szerkesztő programot. **Kovács Péter**, Orosháza, Kossuth tér 8. 5900

Figyelem! Mindenféle demo-t, demo- és zenekészítőket keresek, cserélek. Előnyben részesítem a Beastie Boys, Triad, Voice stb. crackerek demoanyagát. Bővebben levélben. **Pokoraczky Csaba** (Rainbow), Nyíregyháza-Sóstóhegy, Huba str. 11. 4481

Eredeti német nyelvű GEOS 2.0-mat ugyancsak eredeti angol nyelvű GEOS 2.0-ra cserélném. **Fekete Gyula**, Kalocsa, Kossuth L.u. 40/B. 6300

C64-re kazettán megvételre, vagy cserére keresem a Target Renegade (verekedős), Tusker, Új Vadnyugat I-II-III c. programokat. Érdekelnének a jó poszterek is. Cserébe ajánlom a The Last Ninja 3 (preview) stb. játékokat. Programcsere ugyanitt. Írjatok nyugodtan, de felbélyegzett válaszborítékot kérek. Érdeklődni csak levélben ezen a címen lehet: **Ifj. Antal István**, Baja, Széphegyi Benő út 12. 6500

Keresem utántöltősen C64-re kazettán a következő programokat: PIRATES, California Games, Gunship, Stealth Fighter, Back to the Future III. A programokért max 50,- Ft/db.-ot tudok fizetni. Esetleg csere is érdekel. **Péntek József**, Tiszafüred, Fürst S.út 40. 5350

Megvételre keresem az alábbi C64 programok kazettás változatát: Carrier Command, USS John Young, Destroyer, Falcon, F-14 Tomcat, Steel Thunder, Snowstrike, Strike Fleet, Hunt for the Red October. **(A USS John Young és a Falcon Amiga-játék, a többi pedig lemezes. Tehát jó szórakozást! — CoVboy) Tüdős Lajos**, Tiszakécske, Béke tér 6. I/1. 6060

C64 programokat kazettán cserélek. Keresem a Vendetta, Test Drive 2-3, Sunny Shine, F-14 Tomcat, Populous c. programokat. Megvan: Grand Masters, Impossible Mission I-II, Thai Box I-II-III, Ace I-II. **Kriegler Balázs**, Dunaszekcső, II.Lajos u. 34. 7712

C64-esek! KAZETTÁN lemezes prg-okat cserélek! A játékok utántöltősek, és megegyeznek eredeti lemezes változatukkal: pl. Test Drive I-II-III, Defender of the Crown, Vendetta, Back to the Future II, Pirates!; téli és nyári olimpiai játékok; Destroyer, Stealth Fighter, Zombie, Fighter Bomber, Ghostbusters II. stb. **Bereczki Miklós**. Tel.: Bp. 1885-265 (este)

Várom azoknak a levelét, akik kedvelik a Magyar szöveges kalandjátékokat. Keresem a Süsü a sárkány; X-the Adventure és egyéb kalandjátékokat cserére C64-re, kazettára. Cserébe tudok adni más Rátkai kalandjátékot. Leveleiteket várom a **Körtvélyes Ákos**, Szombathely, Gergye László út 1/D. 9700 címre.

Hé Commodore 64-esek, figyelem! Keresem kazettán: Nightmare On Elm Street, Champions of Krynn, T.B.G. Risk és a The Viking Child c. programokat. Bármely programért 60,- Ft-ot fizetek. **Fehér Gábor**, Szolnok, Vörösmező út 131.

C64-esek figyelem! Jó minőségű programok kazettán és lemezen. Pl.: Street Rod, Duck Tales, Grand Prix Circuit, Elite+, Sim City, Dark Side, Total Eclipse, KD's Soccer Manager, Box Manager stb. Keresem a Sunny Shine, Battle Chess és Rock Manager c. programokat. **Makai Zsolt**, Sopron, Ibolya út 4. 9400

C64 tulajdonos vagy? Akkor ez a Te üzleted! Álmodban játszol a Pirates nevű csodával? Magnód van? Akkor most ébredj fel, és írj! Ezen kívül még rengeteg program vár téged! Még egy kis ízelítő: Fighter Bomber, Impossamole, Defender of the Crown, Dizzy 1,2,3,4 stb. Csere színvonalas programokkal. Ezt nem szalaszthatod el! Ugyanitt egy fényceruza is várja a lelkes vásárlót (1300,- Ft). Válaszborítékot küldj! New Pirates, Kiskunhalas, Alsótelep 7. 6400

C64-re kazettára cserélnék programokat. Kellene: Spider Man I-II, Mad Max I-II-III, American Commando, Gi Joe, Masters of the Universe, Last Ninja I-II-III. Leírások: The Last V8 Miami Vice. Válaszborítékért cserébe listát küldök. **Várnagy Péter**, Győr, Vajcsuk Lajos út 25. 9024

C64-es magnós játékok cseréje. Pl. Vendetta, Summer Games, Blood Money, Defender of the Crown stb. Cím: **Jászberényi Péter**, Kaposvár, Hegyi u. 3/A. 7400. Válaszboríték! Minden levélre válaszolok!

Apapapaóóó! - Mindenki rám figyel?! Egy kezdő C64-esnek gyűjtési mániái vannak kazettán! Keresem azokat a crackereket és embereket, akik segítenének ezeket a gondokat megoldani! Küldj felbélyegzett válaszborítékot! Illetve keresem miskolci számítógépes klubok (C-64) kapcsolatát. **Galuska Szabolcs**, Miskolc, Kölcsey 7. X/1. 3524

C64 játékokat cserélek. Keresem a DIZZY I,II,III, Formula One, Elite, Saboteur 2, Turbo Outrun, Batman — the Movie című játékokat. **Setény Erik**, Süttő, Diósvölgyi utca 45. 2543

HI C64 Freaks! Programcsere lemezen és kazettán. Friss játékok, demók. Néhány stuffot ingyen is felveszek. Of course! **Katai Tamás**, Makó, Szegedi u.9-13. D4/14. 6900

C64-re keresem kazettán, vagy disken a következő programokat cserére: Superman, The Last Ninja I-II-III, Scooby Doo, Batman - the Movie. Listát kérek és küldök. **Regényi Zoltán**, Győr, Vajcsuk Lajos út 25. 9024. Tel.: 29-681

C64 játékprogramok cseréje. Lemezes és kazettás programjaim is vannak. Minden levélre válaszolok! Keresem: Empire, Pirates, Oil Imperium magyar nyelvű változatát, Trans World c. programot. Bármely stratégiai, ill. manager programot (Supremacy, Millennium 2.2, Full Metal Planet típusúakat pl.). (**Megint csak azt tudom mondani, hogy Amiga-játékokat keresni 64-en botorság — CoVboy**) Cserébe hasonló színvonalú játékok. **Cselkó Csaba**, Kiskunfélegyháza, Sas u.4. 6100

Szeretném megszerezni a Head Over Heels-t, Annals of Rome-t, Heroes of the Lance-t. Cserébe adok kazettán: Bosszú, Új Vadnyugat 1-2, Dizzy 1-2-3, Elite, Gordian Tong, Arcana stb. **Ádám Péter**, Szombathely, Rózsa János u. 27. 9700

Figyelem Commodore-osok! Keresem a Sumo Wrestling, Batman - the Movie, Test Drive I-II, Turbo Outrun c. programokat! Csak kazettán cserélek! **Miczkó Zsolt**, Budapest, XIII. Kádár u.9-11. I/9. 1132

Eladó műsoros program kazettán az alábbi játékok: Hostages: 450,- Ft, Új Vadnyugat: 350,- Ft, Bosszú: 350,- Ft. **Oláh József**, Battonya, Néphadsereg u.191. 5830

C64-en kazettán adok, veszek, cserélek. Keresem a következő pr-t: Op. Thunderbolt, Heavy Metal, Car Command, Gunship, Arnhem & Dark Scept. Cserébe 89-90 pr-t adok (Myth, Tusker, Vendetta). Boríték nem kell! **Tyukász Gergely**, Jászberény, Gács L. u. 29. 5100

C64-re keresem a Batman Penguin, Batman Joker és a Batman the Movie c. programokat cserére kazettára. Helyébe adnám pl. Street Rod, Defender..., World Games, Neuromancer. **Kerti Marcell**, Kerepes, Szabadság út 264. 2144. Tel.: (06-28) 70-921. Ja, kéne még a Newzealand Story és a Shinobi is!

Magnósok figyelem! Utántöltős prg-k nagy választékban (pl. PIRATES, Tusker, Destroyer, Test Drive I-III, Midnight Resistance, Robocop, Back to the Future II. stb.) Csere is lehetséges! **Szekeres Péter**, Kecskemét, Semmelweis u.1/A. 6000. Tel.: (06-76) 24-609

Meg akarod szerezni C64-re a legújabb prg-okat? Ha igen, akkor írj! **Süsü/Boytronic**, Berzence, Szent István 72/1. 7516. Megfelelő partner esetén csere is lehetséges.

Keresem C64-re a FALCON, F-14 Tomcat, Gunship nevű szimulátorokat kazettára. (**Jaj! — CoVboy**) **Szegvári Ádám**, Budapest, XIV. Egressy út 83-87/A. III/5. 1149

Vadonatúj '90-es és régebbi programok C64-re, kazettán! Lemezes programok is kazettán! (Summer Games I-II, Tusker, Barbarian II, Test Drive III) Válaszborítékért listát küldök. **Bíró László**, Dunakeszi, Barátság út 37. X/63. 2120

C64 kazettára keresem a következő programokat: Heavy Metal, Power At Sea, Laser Squad II. Ezeket megvenném, vagy cserélném pl. Midnight Resistance, Last Ninja I-III stb. Ezenkívül keresem a katonai programokat, stratégiai játékokat, pl. Operation Neptun, Rocket Ranger. **Hajmási Zsolt**, Szombathely, Felsőőr út 22. 9700

Szuper programok cseréje C64-en kazettán és lemezen. Listát kérek, küldök. Keresem az igazi TEST DRIVE III-at, Turbo Esprit-et, és a Laser Squad II-t. Minden levélre válaszolok. **Nyéki Norbert**, Sopron, Állomás út 5. 9400

Keresem C64-re a Bismarck, Battle of Britain, Arnhem, Vulcan, Desert Rats, Legions of Death c. programokat kazettán. Cserébe Destroyer-t, Fighter Bomber-t, Gunship-et, Turbo Outrun-t tudok felvenni. Esetleg anyagiakban is megegyezhetünk. **Horváth Zoltán**, Székesfehérvár, Kun Béla út 5. X/3. 8000

C64-en kazettán utántöltős programokat cserélek. Pl.: Stealth Fighter, Vendetta, Turbo Outrun, Last Ninja I-II stb. Keresem utántöltősen a: Buffalo Bill's..., Circus Games, Tusker és a Myth c. programokat. **Kása László**, Nyúl, Ady Endre u.21. 9082

C64 programokat cserélek lemezen, kazettán. Utántöltős verziók, friss törések. Kérésre listát küldök! **Baukál Gábor**, Budapest, XI. Fegyvernek u. 123. 1116. Tel.: 186-5134

C64-re lemezre keresem: Stealth Fighter, Golden Axe, Double Dragon I-II, F-14 Tomcat, E-Swat, Wings of Fury. Ezenkívül bármilyen szuper programot elfogadok. Listát küldjetek! **Weigert József**, Gyomaendrőd, Bajcsy Zs.út 28/A. 5500

Testvéreim! Megjelent az ALICE szoftvercég működése nyomán a legújabb, s eddig a legjobb magyar szöveges kalandjáték, a KÉT NAP NÉGY ÓRA, mely 1207 ködös Angliájába taszítja a kedves Olvasót (v.ö. áldozat). Megrendelhető: **Tarnóczky Tamás**, Nagykanizsa, Stromfeld 15. 8800. Ára: 200,- Ft + kazetta + posta

C64 kazettás vagyok, keresem a Carrier Command-ot, megvételre, vagy cserére. Tudok adni: Fighter Bomber, Myth, Elite, Bosszú, Új Vadnyugat 2. stb. **Tóth Tamás**, Tatabánya V., Huba vezér u.12. 2800

C64-re elcserélhetők programok kazettán és lemezen, pl. Gunship, Flight Simulator stb. Címem: Laczikó Succhiatt Mihály György (MACI), Str. Spiru Haret, No:1, Et:1, Ap:9, 3700 ORADEA (Nagyvárad), Jud. Bihar megye, ROMANIA

Keresem a DIZZY I-II-t, prg. listát küldjetek! Cím: Bodajk, Hunyadi János u.5. 8053

C64-es új, színvonalas játékokat keresek kazettára, lehetőleg ingyen. Keresem a CoV 1. számát. **Pozsgai Gergely**, Győr, Egressy u. 93. 9011

C64-re utántöltős programokat cserélek. Cserére minden program érdekel. Válaszborítékban mindenkinek válaszolok. **Lenner Roland**, Lenti, Jókai u.45. 8960

Színvonalas programok (utántöltősek is) cseréje kazettán. Cím: **Jójárt Zsolt**, Szeged, Kukovecz Nana u. 15. 6723

Keresem C64-re kazettára a következő játékokat: Last Ninja I-II, Új Vadnyugat I-II, Garfield, Tusker, Myth, Sunny Shine, Dizzy II-III, Borrowed Times, Neuromancer, Curse of the Azure Bonds, Robocop, Turbo Outrun, The Untouchables, Zak McKracken, Ingrid's Back, Starglider I-II, R-Type, Pacman és Armalyte, Batman - the Movie, Firelord. Csere is érdekel. **Bátri Dénes**, Tápiószele, Szolnoki út 13. 2766

Magnósok figyelem! Utántöltős prg. minden mennyiségben: pl. Pirates, Impossamole, Midnight Resistance stb. Csere érdekel. **Hajduska Péter**, Bp. XII. Diósárok u.7. II/16. 1125. Tel.: 1-554-479 (este 18.00 után)

C64-es játékok cseréje kazettán. Pl.: Vendetta, Last Ninja, Defender of the Crown, Pirates, Carrier Command. Válaszboríték! **Jászberényi Péter**, Kaposvár, Hegyi u. 3/A. 7400

C64 tulajok figyelem! Kazettás programokat cserélek. Eladó ELITE kimentett állás: teljes felszerelés, kb. 1.200.000 cr. Ára: 20,- Ft. Megvételre keresem az ELITE B.verzióját. **Szeness Imre** (Emery), Budapest, Sarkadi u. 3. VI/18. 1039

Keresem C64-re kazettára az Emlyn Hughes Soccer-t, a World Trophy Soccer-t, a Fantastic Soccer-t és a Kick Off 2-t. Cserébe színvonalas prg-kat ajánlok. Pl. California Games, Tusker, Navy Moves, Carrier Command, After the War, Dizzy I-II-III. **Potemkin Károly**, Szigetszentmiklós, Ifjúság út 2/C. 2310

Keresem C64-re a SUPER SOCCER ill. a SIM CITY című programokat. Szívesen cserélnék más színvonalas prg.-t is. **Kovács Tibor**, Budapest, IX. Börzsöny u. 8. III.lépcsőház II/8. 1098

Keresem C64-re lemezen az OIL IMPERIUM és a CARRIER COMMAND jó verzióját, ezenkívül az INVEST, Trans World, Cyberball, Classic Trainer, Rugby Manager, TV Sports Football, Soccer Challenge, Iron Man, Railroad Tycoon prg.-kat és bármilyen repülésszimulátort, valamint háborús és manager programokat. Cserébe a választékból: Pirates, Street Rod, Steel Thunder, Sokoban, Wings of Fury, Strike Fleet, Stealth Fighter, Champions of Krynn, Card Sharks 2.0 stb. Eladnám alig használt, megkímélt jó állapotban lévő, garázsban tartott anyósomat, vagy alig használt macskabrummogásra cserélném. **Szpisják Zsolt**, Békéscsaba, Pajtás sor 15/2. 5600

C64-en programcsere lemezen. Keresem az angol nyelvű WEASEL+DEEJAY törésű SUNNY SHINE-t. Cserébe DISNEY programok; GOOFY'S RAILWAY, Mickey's Runaway stb. vagy más. Ugyanitt eladó Impossible Mission 2. gyári kazettán, eredeti leírással. Keresek olcsó 100 db-os diskbox-ot! **Turcsányi Tamás**, Hort, Bajcsy Zs.út 33. 3014

Keresem C64-re lemezen a következő prg.-kat: Carrier Command, Buffalo Bill's Wild West Rodeo Show, Terramex, Strider, Rick Dangerous, Dizzy II, egy jól működő Sim City, Myth, The Untouchables; egy olyan Deja Vu, amiben lehet állást kimenteni (ennyi jött össze 12 CoV-ból). Tudok adni: Pirates (Dates-szel), Tomcat, Battle Chess, Test Drive I-III (a II-höz új pályák és autók), Fighter Bomber, Street Rod, Jaws (cápavadászat), Wings of Fury, Vendetta, Skate or Die. Felhaszn.: Newsroom, Amica Paint. Ja még a Ski or Die-t is keresem. **Nyergesi Zoltán**, Nyergesújfalu, Kölcsey 17. 2536. Tel.: (06-33) 55-258

Hahó C64 tulajdonosok! Lemezes és kazettás programok cseréje. Lemezen megvan: Street Rod, Uninvited, Pirates, Rocket Ranger. Kazettán megvan: Új Vadnyugat I-II, Vendetta, Castle Master stb. Lottó variáció program (L-90; L-6/45) 200,- Ft-ért. Cserére keresem a Laser Squad II, Chaos és a Borrowed Time c. programokat. Jelentkezés levélben a következő címen: **Bogár László**, Budapest, XV.Eötvös u.170. 1153

Keresem C64-re lemezen a BLACK CASTLE c. programot. **Varga László**, Lakitelek, Zrínyi M.út 21. 6065

Keresem a LASER SQUAD 2-t, és a Bard's Tale 3-t. Cserébe más programokat vagy pénzt adok. **Sulák Péter**, Szombathely, Stromfeld u.47. 9700

Hi emberszabásúak! Akinek van szíve, és RPG-je 64-re (főleg SSI), hívja már fel az Bp. 1-821-891-et. Veszek is! (talán!)

A következő programokat keresem C64-re: Bard's Tale I-IV., Pool of Radiance, Curse of the Azure Bonds, Heroes of tle Lance, Champions of Krynn, Sunny Shine, Új Vadnyugat I-II, Időrégész I-II, X-the Adventure, Süsü a sárkány, A bosszú, Deja Vu, Tass Times, Borrowed Times, Pirates (jó), Oil Imperium, War in the Middle Earth. **Erdei Sándor**, Hajdúszoboszló, Szamuely T.u. 1. 1/5. 4200

C64-re keresek arcade/adventure, illetve stratégiai programokat lemezen. Cserélek SZUPER programokat, pl. Neuromancer, Zak McKracken, Maniac Mansion, Moonwalker, Gunship, Battle Ship, Batman - the Movie, Last Ninja II., Vendetta, Street Rod, Atomic, Rocket Ranger, Amica Paint, Demo Demon stb. Válaszborítékért listát küldök. Keresem a Dizzy I-II-III-at, Piratest, Deja Vu-t, Borrowed Times-t. **Varga Zoltán**, Budapest, XIV. Bonyhádi út 115. F/3. 1141

C64-es játék, felhasználói programok lemezen, kazettán! **Széki Csaba**, Szekszárd, Csopak u. 10. 7100. Tel.: 13-004.

C64-re lemezre, programok cseréje, esetleg beszerzése!!! A programokat a beérkezéstől számított 3 (!) napon belül küldöm!!! A LAMER koponyák ne kíméljenek!!! Fárasztás kizárt!!! The address of boy: **Nagy György**, Maklár, Ady E.út 11. 3397

Emberek! Cracker stuffokat & DEMO writereket + hasonlókat keresek. Intromakerrel kíméljenek! Keresem a Pool of Radiance-t és folytatásait! Kalandjátékok kedvelőivel is szívesen leveleznék. Van valakinek Captive vagy Uninvited? **Pongrácz Viktor** (Mc.Thunder), Szigetszentmiklós, Munkásőr út 10/E. 2310. Call: (06-26) 65-774

C64 programokat cserélek. Felbélyegzett válaszborítékért listát küldök és kérek. Kb. 700 programmal rendelkezem, ezekből ízelítő: Street Rod, Printfox, Romuzak, Laser Squad II, Ferrari For.1., Formula 3 Sim., F-16 Combat Pilot, Carrier Command, F-18 Hornet, Rick Dangerous II, Snowstrike I-II, Fighter Bomber, Carmen Sandiego, Neuromancer. **Hagymási Gyula**, Berettyóújfalu, Csónak u.1. 4100

C64-re programok cseréje lemezen. Érdekel bármilyen repülős program, illetve a Depeche Mode-dal kapcsolatos bármilyen prg. (ha van ilyen) **Viszkok Attila**, Somoskőújfalu, Szikszó u.42. 3121

C64 programcsere lemezen! Friss stuffokkal rendelkezem: Graphic Adventure Creator, Adventure Building System, Power Pack. A többiek: pl. Vendetta, Beach Head 4, Test Drive IV. **(Olé! Szép teljesítmény, ahhoz képest, hogy a TD III. (THE PASSION) is csak most jelent meg! — CoVboy)**; Bernát a nyomozó, Süsü a sárkány stb. Válaszboríték ellenében listát küldök, de személyesen is felkereshetnek. Cím: **Pápa Géza & Pápa Gabó Ltd.**, Kiskunhalas, Schönherz Z.u.2. 6400. Tel.: (06-77) 21-632

C64-re lemezen programokat cserélnék. Egy kis ízelítő: Flimbo's Quest, Back to the Future II, Ghostbusters 2, Sim City, Grand Prix Circuit stb. **Tímár István**, Tarnaméra, Lenin út 13. 3284

PLUS4

C+4, magnó, joy, 300 db. prg. és szakirodalom. Ára: 13.000,- Ft. **Takács Krisztián**, Tállya, Szabadság u.9. 3907

Plus/4+magnó+ joystick+kb. 140 játékprogram eladó. Árajánlatot kérek. **Ambrus Zsolt**, Dusnok, Hámán Kató u.33. 6353

Commodore Plus/4+magnó+joystick+ joystick csatlakozó+kb. 300 program+ szakkönyvek+játékleírások+rengeteg POKE. Ez az összes együtt csak 10.000,- Ft. Érdeklődni személyesen vagy levélben: **Lipták György**, Békéscsaba, Bokányi D. u. 59. 5600

Eladó C+4-re bővített C-16-os+magnó+350 program+könyvek. Irányár: 14.500,- Ft. Árajánlatot kérek. **Nagy Péter**, Kiskunhalas, Vörösmarty u. 7. 6400

Commodore Plus/4+1 éves 1551-es (gyors) floppy+Datasette+18 kazetta+20 játékkal teli lemez+13 szakkönyv eladó 31.000,- Ft-ért (csak együtt). Érdeklődni a következő címen lehet: **Pálinkás László**, Monorierdő, Nefelejts u. 45. 2213

Eladnám Commodore 16-os számítógépemet 64-es bővítővel, magnóval, 2 db. joystick-kal + 400 program. Irányár: 16.000,- Ft. Érdeklődni lehet a Bp. 1331-520/60.mellék telefonon 08.00-16.00 között, vagy **Bereczki Károlynál**, Tápiószecső, Damjanich 33. 2251

C16, Plus/4-re bővítve + magnó + játékok és szakkönyvekkel eladó. Érdeklődni lehet: reggel 8-tól du. 15.00-ig a Bp.i 1474-120/137.mell. telefonszámon Tóth Lászlónál.

Eladó Plus/4+magnó+joy+kazetták+ szakirodalom. Irányár: 20.000,- Ft. **Pénzes László**, Ópályi, Kossuth u.19. 4821

Joy hibás TED eladó. Irányár: 3000,- Ft. Érdeklődni az 1-856-627-es telefonszámon lehet (Besenyői)

Plus/4-re keresem a Botticelli, Assembler 16, Profi Ass.+4, Mercenary 2 leírásait. **Part Norbert**, Taszár, Mátyás K.út 12. 7261

Plus/4-re a legújabb játékok és demo-k nagy választékban. Válaszborítékért listát küldök. **Révész István**, Deszk, Kossuth u.19. 6772

A legújabb Plus/4-es programok cseréje lemezen és kazettán! Játék és oktató programok nagy választékban! **Tóth Ákos**, Békéscsaba, Tanácsköztársaság út 11-17. IV/20. 5600

C+4-re keresek és cserélek új 87 és 91 között megjelent játékprogramokat kazettán és lemezen. Válaszborítékot és listát kérek. A listára ha lehet 87 utáni játékprogramokat írjatok! **Kujbus László**, Nyíregyháza, Fészek út 75. 4400

C Plus/4 programok cseréje kazettán, és bármely 64-es lemezes játék szétkapása kazettára. Listát is fogok gyártani. Ha írsz, légyszi küldj felbélyegzett válaszborítékot is! Tettinger Tamás, Baja, Kálvária u/5. 6500. Tel.: (06-79) 21-345

C16 és Plus/4-es programokat — köztük a legújabb '90-es játékokat — cserélek kazettán és lemezen. Kb. 1500 programom van pl. Bard's Tale 3, Tass Times, Borrowed Time, Total Eclipse stb. Programkazettáimat eladom: kazettánként 50-60 program. **Bende Ferenc**, Pápa, Attila u. 5/B. 8500

Hi Everybody! A két nagyhatalom összefogott (nagy szó) és íme az eredmény C+4 & C64-es színvonalas programok cseréje (89-90) kazettán minden mennyiségben. Írj címünkre (avagy telefonálj): Varga Zoltán, Szob, Vöröshadsereg útja 8. 2628. Tel.: (06-27) 70-331 (Szalai László) Válaszborítékért lista.

STOP! Nehogy tovább böngészd a PLUS/4 hirdetéseit! Azt hiszem megtaláltad amit kerestél! Magas színvonalú demo-k, játékok, oktatóprogramok cseréje! Feltétlenül válaszolok azok levelére, akik írnak nekem. **Wigand Zsolt**, Decs, Fő út 7. 7144

Plus/4-es tábor RIADÓ! Minőségi cseréhez társakat keresek. Kezdők érdeklődését is várom, akik 1500 programból válogathatnak. Listát küldök, és természetesen kérek. Floppy tulajdonosok előnyben! Címem: Sós Attila, Hódmezővásárhely, Bajza u.16. 6800

C+4 és C64-es programjaim kínálom fel cserére, lemezen és szalagon. Lehetőleg listát kérek! Várom a régi cserepartnereim jelentkezését is! **Hika György**, Szeged, Sárosi u.1/A. 6724. Tel.: (06-62) 30-496. Kizárólag csak csere érdekel!

Plus/4-es programokat cserélek. **Ernst Frigyes**, Göd-felső, Tanácsköztársaság út 24. 2132

PLUS/4 programcsere, a következő programokat kínálom: Into the Eagle's Nest, Driller, Total Eclipse, Wizard of Wor, Saboteur 2, Nucleon, Head Over Heels, Barbarian, Spy Vs Spy 3, Rockmania, Rockeditor stb. **Szűcs Viktor**, Miskolc, Dankó Pista út 5. I/1. 3530. Tel.: (06-46) 22-630

Keresem Plus/4-re a Bard's Tale 1-2, Last Ninja, Test Drive, A-07, Defender of the Crown, Revenge, Nautilus c. programokat. Csere alapom több, mint 600 játék: Stellar-7, Driller/Pigmy, Tron III, Nucleon, Tass Times, Battle Chess, Revs+. El is adom ezeket! Listára+levélre listát küldök. Írjatok. **Ihász Lóránd**, Budapest, IV.Farkaserdő u.21. III/14. 1046

PLUSISOK! A következő programokat kínálom cserére kazettán: Tir Na Nog+4, Elite-t (PIGMY), Driller, Mercenary I-II, Revs, Spy Vs Spy 3, Barbarian II, A-07, Saboteur I-II, Wizard of Wor, Gremlins+4 (PIGMY) stb. Keresem az ELITE 2-t. Írjatok. **Ifj. Halmos János**, Budapest, XIX. Szigligeti u.9. I/1. 1193

AMIGA

Eladó AMIGA 500 (1 Mbyte-ra bővítve) + Amiga monitor + külső meghajtó + lemezek + tartozékok. Ugyanitt eladó: C Plus/4 + 1541/II + 15-20 szakkönyv + kb. 60 lemez + joy. Varga Zoltán, Tel.: Bp. 1136-591

AMIGÁHOZ 8 bites hangdigitalizáló eladó 2900,- Ft-ért. Használható az Audiomaster I-II-vel, Soundtracker-rel, Noise Tracker-rel. Ugyanitt 5.25"-os lemezek 420,- Ft-ért (dobozos áron), 3.5"-osok 800,- Ft/doboz áron eladók. **Kovács Balázs**, Pécs 16, Pf.10. 7616

Amigához magyar nyelvű könyvet, és Kick Pascal leírást keresek. Nagy segítség lenne. Kösz! **Boros Kálmán**, Kecskemét, Juhar u.7. F/20. 6000

AMIGA profi, vagy leendő hardware programozók figyelem! Különböző kurzusok, software (nem játék), hardware leírások 20,- Ft/DIN A/4 oldal; pillanatnyi ajánlat: a Blitter részletes, teljes leírása (20 oldal), természetesen kiváló assembly példaprogramokkal. Amigához kapcsolódó német szakirodalom fordítása, terjedelemtől függően, megegyezés szerinti áron. Küldjön lemezt, küldöm az anyagot (utánvét)! **Gecse Roland**, Sárvár, Lenin út 42/B. 9600

MOONLIGHT GROUP! Keresünk 17 év körüli, saját AMIGA 500-zal rendelkező grafikust, alakuló csapatunkba! (Példa grafikát küldjetek!) SILVER/MLG, Székesfehérvár, Galántai u.46. 8000

AMIGA AKCIÓ-AKCIÓ-AKCIÓ! Újra jelentkezik Tommy & Dream! Veterán játékokkal telenyomott lemezeidet vadonatúj stuffokkal töltjük fel. Itt az alkalom! Írj hát gyorsan, mielőtt még a szomszédod megelőz. (válaszborítékkal pályázók előnyben!) És ne feledd: YO! dolog Dream contactja lenni. **Oltyán Gábor**, Mezőtúr, Földvár u.104. 5400

Amigára keresem a Space Rogue c. programot, valamint ATARI-ST programokat vennék és cserélnék. **Három István**, Szolnok, Barátság út 14. 5000

AMIGA szuperprogramok és lemezek olcsón eladók! Válaszborítékért listát küldök. If you would contact than write to: Forczek Sándor, Budapest, III.Pablo N.u.12. 1039

AMIGA programcsere. Téma kötetlen, ugyanitt DS/DD noname lemezek eladók: 3.5" - 70,- Ft/db, 5.25" - 32,- Ft/db. **Varhelyi István**, Nyírbátor, Derzsi u.31. 4300

Amiga programok és Noname lemezek. Keresre listát küldök. **Lajos Róbert**, Szeged, Szilléri sgt. 24/A. II/6. 6723

AMIGA szuperprogramok és lemezek olcsón eladók! Válaszborítékért listát küldök. If you would contact than write to: **Forczek Sándor**, Budapest, III.Pablo N.u.12. 1039

Amigához originál DS/DD diskek csak 65,- Ft/db.-os áron eladó. Eladó továbbá SANYO monochrome monitor 4.500,- Ft. **Rosko Balázs**, Budapest, III.Vízimolnár út 20. I/2. 1031. Tel.: 1-606-661

Egyéb

Keresem a SpV 1. számát. Az árról alkudni is lehet! **Vincze Viktor**, Jászberény, Hunyadi J.út 20/A. 5100. Tel.: (06-57) 12-436

Eladó ENTERPRISE 128 + Spectrum emulátor + 2 magnó + Joystick csatlakozó + joystick + magyar nyelvű szakirodalom + kazetták. Irányár: 16.000,- Ft. Ugyanitt ENTERPRISE és Spectrum kazetták, CBM (Commodore flopy és printer) illesztő kábel + program eladó 1200,- Ft-os áron, SpV összes száma és ENTERPRISE újság, ár megegyezés szerint. Érdeklődni lehet levélben, vagy telefonon az 1-148-334-es számon, du. 14.30-tól. **Molnár Andrásné**, Budapest, X. Kőrösi Csoma S. u. 3. IV/26. 1102

Öreg Sinclair ZX Spectrumot vennék, nagyon olcsón, esetleg hibásat. Árajánlatokat levélben a gép hibáit, korát feltüntetve a következő címre kérem: **Köves Hugó**, Budapest, XIII. Hajdu u.19. VII/41. 1139

Keresek Power Play újságokat és külföldi játékkatalógusokat, az ár megegyezés szerint. Ezenkívül keresem a Gyűrűk Ura c. könyv (kb. 400,- Ft) 1. kiadását (1985). **Koos Miklós**, Balatonvilágos, Dózsa György út 53. 8171

Kezdő LAMER cool contact-okat keres. Csere esetén felbélyegzett VB-ot és listát várok. Jelige: mindenki egyért. **Illés Gábor**, Gyöngyös, Egri út 4. 3200 **(Hm. Milyen gepről is van szó? — CoVboy)**

FIGYELEM! A Bithunter postacíme megváltozott! Ezentúl a postai küldeményeket kérjük az alábbi címre küldeni: **Pucsok Pál**, Kazincbarcika, Pf.: 84. 3700

IBM programokat keresek floppy lemezen. **Ifj. Csordás Péter**, Budapest, XIII. Szent István krt. 26. 1137. Tel.: 1324-448. Érdeklődni: 16.00-18.00 között!

IBM XT számítógépre cserélek programokat. Csak 360-as meghajtóra. **Viszlavszki Dániel**, Komló, Május 1. u. 3. F/1. 7300. Tel: 84-328

IBM PC/XT-re keresek játék és felhasználói programokat. **Hegedűs Zsolt**, Gárdony, Posta u.45. 2483. Tel.: 06-22/55-501

IBM PC/AT játékprogram-csere. Kalandorok és TETRIS-esek kíméljenek. Tel.: Bp. 1370-309

IBM PC/XT játék- és felhasználói programokat cserélek. Ugyanitt CASIO MT-140 szintetizátor eladó 14.000,- Ft-ért. **László Balázs**, Balatonfüred, Vajda János út 19. 8230. Munkahelyi telefon: 43-262

IBM PC XT/AT felhasználói- és játékprogramok nagy választékban vagy cserélhetők. Válaszboríték ellenében listát küldök. **Zana Gábor**, Budapest, VI. Andrássy út 1. 1061. Tel.: 1-423-224



Tulajdonképpen nem is tudom igazán, hogy mit írjak bevezetőnek az e hónapra rendelt tehenes rovat elé. Semmi nem jut eszembe, mert teljesen padlón vagyok attól a sok verstől, amit mostanában kapok. Jó, lehet, hogy én vagy az oka a verslábak szaporodásának, mert helyt adtam néhány 'meg-nem-értett-művész' szárnypróbálgatásainak — de hát azt nem tudtam, hogy az fertőző. Remélem mindenkinek feltűnt, hogy a múltkori számban 'j'-vel írtam a 'súlyt'. Eme konspiratív húzás oka rendkívül prózai volt: egy kis pezsgést akartam vinni az ellaposodó levelezési témákba, továbbá némi örömet szerettem volna szerezni mindazon figuráknak, akik idestova 15 szám óta kutatják a betűhibákat a CoV-ban (bezzeg azt senki sem számolta meg, hogy hány betűt sikerült helyesen leírnunk!). Sajnos a CoV 14 még nem jelent meg, amikor ezeket a sorokat kanyarítom, de remélem sikerül a Posta forgalmát megélénkítenem egy picit... Rátérve a mostani okosságokra, annyit tudok mondani, hogy ez a levelezés biztosan bekerül a Mooo!iness Recordsba, mert mindössze 3 db levél fért bele. Az ok elsősorban a terjedelmük — de a maga nemében mindegyik elég meglepő volt. Majd mindjárt meglátjátok... (Az ismeretterjesztő jellegű "Kiskertünk" rovatot a fokozódó érdeklődésre való tekintettel természetesen a jövő számban folytatjuk — a mai részben egy, a múltkori fejezetből kimaradt boldog csirkét tárunk a nagyérdemű elé.)

Különös dolgok...

A szeretettel minden lehetséges! (**Na ez is jól kezdődik... — CoVboy**) Ezt a levelet azért küldjük, hogy szerencsét hozzon neked! Az eredeti New Englandben van. Kilencszer körbejárta a világot. A szerencse most hozzád érkezett el! A levél megérkezése után négy nappal szerencse ér. Gondoskodj arról, hogy tovább add. A szerencse postán jön el hozzád. Ne küldj pénzt! Olyan embereknek küldj másolatot, akiknek szükségük van a szerencsére. Ne küldj pénzt, mert a sorsodnak nincs ára. Ne tartsd meg a levelet! 96 órán belül tovább kell adni. Egy tiszt 46.000 dollárt kapott. Joe Elliot 40.000 dollárt kapott és vesztett el, mert megszakította a láncot. Ugyanakkor Philadelphiában Bona Welch a levél megérkezése után 51 nappal elvesztette a feleségét. Elfelejtette továbbítani a levelet. Azonban felesége halála után 755.000 dollárt kapott, mikor továbbította. Kérjük küldj 20 másolatot és figyeld mi történik 4 nap múlva. A lánc Venezuelából indult ki, egy Saul Anthony nevű dél-amerikai írta, aki misszionárius. Amióta a levél a világot járja, 20 másolatot kell készíteni róla, elküldeni barátoknak, ismerősöknek. Négy nap múlva meglepetésben lesz részed. (**Kapok még húsz példányt ebből a levélből? — CoVboy**) Ez igaz, még ha nem is vagy babonás. Jegyezd meg: Constantin Diushoz 1953-ban jutott el a lánc, megkérte titkárát, készítsen 20 másolatot, és küldje el. Néhány nap múlva a lottón nyert 2.000.000 dollárt. (**A titkár vagy Dius úr? — CoVboy**) Cortho Doclolt védő alkalmazott megkapta a levelet, és elfelejtette továbbítani. Elvesztette állását. Később megtalálta a levelet, feladott 20 másolatot. Néhány nap múlva lett jobb állása. Dalon Forhuld megkapta a levelet és mivel nem hitt benne, eldobta. 9 nap múlva meghalt. 1987-ben egy fiatalasszony kapta meg a levelet Californiából. Nagyon halvány volt, elhatározta, hogy újra fogja gépelni a levelet, de későbbre halasztotta. Különböző problémák gyötörték, beleértve, hogy a kocsiját nagyon drágán javították. Végül újragépeltette a levelet és kapott egy új autót. EMLÉKEZZ! NE KÜLDJ PÉNZT! BIZZÁL BENNE! HASZNÁL! SLOHDG

CoVboy: Óh, én imádom az ilyen csodálatos, túlvilági dolgokat! A múltkor például egy jeges kéz érintését éreztem a tarkómon, amit megmagyarázhatatlannak tartottam (mindaddig, amíg rá nem jöttem, hogy tulajdonképpen vakarózom). Attól függetlenül, nem tartom különösebben nagy csodának, ha egy autót drágán javítanak — azonban minden részvétem a szegény fiatalasszonyé, akinek ez a legnagyobb gondja Kaliforniában (és bánatában vesz magának egy másikat). Az sem túl meglepő, ha valaki meghal — ilyen már több ember életében előfordult levéleldobálás nélkül is. Az viszont elgondolkodtató, hogy valaki tragikus hirtelenséggel elveszti szeretett feleségét, akinek 755.000 dolláros életbiztosítása van... ! Saul Anthonyt ugyan nem ismerem (nem láttam az előfizetőink névsorában), de mindenképpen elismerésre méltó, hogy missziója súlyos gondjai közben is volt ideje hozzávetőlegesen jó magyarsággal megírni ezt a levelet. Kedves tőle. Ha a nagy mű tényleg kilencszer körbejárta a világot és csak elvétve "szakították meg a láncot", akkor — ha jól számolom — usque 800 milliárd van a világon belőle, azaz minden személynél olyan 200 db körül. Tényleg nagy szerencse, ha valaki 4 napon belül meg tud szabadulni ennyi vészterhes levéltől! Hát még amikor 4 nap múlva rámosolyog a megígért szerencse és a levelesládájába kukkantva rájön, hogy visszajött 4.000! Ebből a rövid számolásból is kiderül, hogy már megint a postások galád trükkjéről van szó: az emelkedő bélyegárak mellett így próbálják gazdaságossá tenni csodálatos intézményüket! Ennek persze én nem dőlök be és nem küldöm tovább. Bár van rá mentségem is: nem volt mellette a 20 válaszboríték! (Persze, ha tényleg lehet vele dollármilliókat nyerni, akkor tessék figyelembe venni, hogy teljes erőmből az ügy érdeke mellett álltam és lesokszorosítottam 16.000 példányban! A sok pénzt ne az ismert MNB számra utalják, mert az OTP-ben még kitalálják, hogy vegyem át forintban — szívesen elmegyek érte személyesen is.)

Dráma

T.K.A.K. CoVboy! Szerda este megnéztem a Valahol Oroszországban c. színpadi művet. A pestieknek romantikus volt — nekem túl avantgard. Csüt. töri óra helyett egy fárasztó kabarét tekintettem meg az angolok viselkedéskultúrájáról. Utána egy anyanyelv, majd fizika óra következett. Nos, gondolhatod milyen állapotban találtam ki, hogy írok neked egy kabarét:

Történik: az ötös stúdióban. Jelen vannak: 4 szék, 3 kamera, ugyanennyi cameraman, 1 gyártásvezetőnő. Továbbá 4 fal, plafon, padló, szőnyeg, egy csomó mikrofon és legyek. Ja, és a négy főszereplő. (**+ közönség, aki passzív szemlélő — CoVboy**)

Műsorvezető: *Igen, még egy kicsit pirosabbra a bal felem. Jó, a pupillát se hagyd ki! Igen, már nem kell tovább rugdosni. Nézd, a cameraman integet.* (Visszainteget) *Oh! Hukk! Már adásban vagyunk? Hol marad a főcím?*

(Főcím. A sminkeslány elmegy (97/60/89)).

Műsorvezető: *Mikrofonpróba 1-2-3. Naa! Miért kapcsolták ilyen gyorsan vissza?!* (a kamera felé:) *Jó estét minden kedves nézőinknek itt a TV-ben és hallgatóinknak az éter (CH3-O-CH3) hullámain. A mai egyórás körbeszélgetésünk központjában egy igen híres személyiség áll. Előljáróban csak annyit, hogy a legutolsó hajszálig kielemezzük majd. Hadd mutassam be a segítőtársaimat a műsorban: Aaau...* (nem látja rendesen a betűket a súgógépen, kissé előre hajol) *Oh! Elsőnek Sándor Abbé az egyház képviseletében* (meghajol). *Antikov Bojtor Dr. a Viselkedéskutató Intézet és Laboratóriumból (Nem mint kísérleti alany). És végül, de mégsem utolsó sorban Gofor Viktor pszi... hapszi...* (meg van fázva) *pszichológus.* (Nem ő, a műsorvezető) (Nem a műsorvezető a pszichológus, hanem az a pszichológus, aki nincs megfázva és az előbb lett bemutatva). *Én majd megpróbálok nem beleszólni a beszélgetésbe. Nos, uraim, Ab ovo principium.* (Nyugi, nem fog fájni!)

Közönség: (cukorkászacskókkal zörög, sósperecet rágcsál és "Szia, anyu!" kiáltásokkal integet, ha azt hiszi, hogy valamelyik kamera feléje fordult.)

Antikov: *Tisztázzuk a legelején, hogy ki is ez az ember?* (a bal szemével elkezd hunyorítani A. J. pózban) *Anyagforrások százai állnak rendelkezésre, hiszen mint a régi, bölcs latin közmondás is tartja: "Ahogy élsz, úgy beszélsz" — tehát szólalj meg és megmondom, ki vagy! Szerintem nem más, mint egy aberráns, inflexibilis multiplexer — annak is abfall.*

Közönség: (ijedten forgatja a szemét.)

Gofor: *Nagy általánosságban egy kisebb közösség vallási vezetőjének kéne tekinteni!*

Abbé: *Ez merő túlzás. Viszont elismerem, hogy hasonló szerepe lehetne, mint egy prófétának, hiszen a prófétai szolgálat a gyülekezeti élet elidegeníthetetlen része, s nélküle* (sóhajt egyet) *nincs tájékozódás.*

Műsorvezető: *Szenzációs! De miért lenne a kajmán kakadu!??*

Közönség: (lelkesen tapsol a frappáns közbeszúrásért.)

Gofor: *Részekre lebontva kezdjük el elemezni jó és még jobb tulajdonságait, utálását!*

Antikov: (beletúr a hajába) *Mivel a vezető erősen hat környezetére, olvasóira, ezért azt kéne mérlegelni* (ismét beletúr, de most az orrába), *hogy tudatában van-e hatalmának tömegével. Szerintem nem* (2992 lett).

Gofor: *Úgymond, slambuc,* (kicsit előrébb hajol, hogy jobban lássa a gyártásvezető nénit) *lehet, hogy sans gene glosszál, de abszolút pozitív tény, hogy a filológia terén szép magyar anyanyelvünk, helyesírásunk védelmezője.*

Abbé: *Kitarthatatlantatatlanul bölcs, hiszen ez azt az erőt jelenti, ha valaki úgy szól, amellyel telibe talál és legyőzi a másikat. De bűnös* (jobb kezét felemeli 45 fokos szögben, mutatóujját dél-délkelet felé fordítja), *mert a bűn az Istentől távol lévő állapot; a bűnök az istenellenes cselekedetek és mulasztások.* (Az egyik TV-néző kiugrik az ablakon.) *Amikor pogány módra vedeli a hanzlit, zabálja a hamburgert, bámulja a nőket...*

Műsorvezető: *Hacsak bámulná!* (A jobb kettes kamerába kacsint)

Közönség: (zavartan forgatja a fejét)

Abbé: *Hmm.* (Elfordul a műsorvezetőtől és folytatja:) *Nem ismer önmegtartóztatást. Nem mammon, hiszu, pénzéhes, karrierista, alázatlan homo sapiens (?). Bizony nincs nap, áldozat nélkül.*

Gofor: *Ezek, noisette, környezeti átkok, szegény nem tehet róla. A mai rohanó világ az oka.* (kezével malmozni kezd)

Antikov: *Revoltálja környezetét, esztelenségekre buzdítja: matek doga előtt a CoV kiolvasására készteti.*
Gofor: *Ugyan, laxatívum,* (széttárja a kezét) *csak egy impozáns imposztor.*
Antikov: (belefúrja tekintetét Goforba) *De kétségtelenül szereti tudását más kárára mutogatni...*
Gofor: *Elnézést,* (ő is, csak a gyártásvezető nénibe a talpától a feje búbjáig, aki a bal egyes kameramant nézi), *de a levelek többsége megkíméli ettől a lejáratástól. Ugye hol anuria, hol polyuria.*
Abbé: *Ne felejtsük el, hogy egyfelől kiszolgáltatott állapotban van,* (a távolba néz, egészen a falig. Az fehér), *mert az ellenség és az irigyek legveszedelmesebb fegyvere az isteni igazság elferdítése.*
Antikov: *Badarság!* (elkezd kancsalítani)
Gofor: *Hát, favizmus, van benne valami.* (elbambul)
Műsorvezető: *Igaz, de én nem vagyok Vágó István.*
Antikov: (maga elé) *De nincs joga ítélkezni!* (gunyorosan az Abbéra néz) *Ahogy az írás is mondja: Jézus megkívánja tanítványaitól, hogy meg tudják ítélni embertársaikat, de elveti az ítélkezést másokon.*
Abbé: *Opsz!*
Műsorvezető: (felháborodottan) *Mióta egyenlő a tangens alfa a/c-vel??* (mindenki riadtan keresi a másik bíztató tekintetét a megfagyott levegőben. Antikov most veszi ki szájából a leharapott nyelvét)
Antikov: *Bizton állíthatom, hogy a CoVboynak nevezett egyénnek szexuális zavarai vannak:* **(a Közönség hirtelen a másik irányba kezdi forgatni a fejét)** *erősen hajlamos perverzitásra, kárörömre, szadizmusra, a mindenható szerepének játszására — pl. a Powermonger-rel és a Populous-szal játszik állandóan —, kiutálta az újságból a tudományt, a keresztrejtvényt és a programozástechnikát. Egy figuratív név mögül a hozzáforduló érdekellentéteket képviselő hapsikat egy 'mosom kezeim-nyitjátok ki egymást' életfelfogással egymásnak ugrasztja, s ab invisis, a háttérből szemléli a fejleményeket és simogatja sörhasát!*
Közönség: (nagy röhögés)
Gofor: *Azt a leibstuhlos serblijét, erre nem tudok mit felelni!* (Felháborító, hogy a látottak alapján nem tetszik a gyártásvezető néninek!)
Abbé: *Én is passzolok.*
Műsorvezető: *No de a szörfben mióta van szabadrúgás?*
Közönség: (feladja)
Antikov: (előbbi lendületét töretlenül tartva) *Sőt! Több tény arra utal, hogy személyiségproblémákkal küzd: utálja a tuskókat.*
Abbé: *Nem hinném,* (elgondolkodva), *mert a maga lelkét gyűlölni annyit jelent: az emberi-egyéni életet feladni. Shinem, hogy ez nem vonatkozik rá.*
Gofor: (a fogai között) *A sötétség az az állapot, amikor az ember nem látja a világosságot.* (Azaz: a gyártásvezetőnő nem tudja, mit mulaszt, ha nem jön el vele ebédelni.)
Műsorvezető: *Itt a vége, fuss el véle! De még arra van időnk, hogy mindenki egy utolsó mondatot fűzzön hozzá az elhangzottakhoz.*
Közönség: (a szövegkönyvbe pillant és látván mi következik, pánikszerű gyorsasággal kioson.)
Antikov: *A CoV 13 címlapja és főleg logója miatt arra az elhatározásra jutottam, hogy kijelentsem: a tisztelt beszélgetés alanyának feje egy rudimentum és reszekciót követelek.* (Vajon kiről lehet szó? A helyes megfejtők között — szőke, vékony, nagymellű — a Konnektor együttes 2. nagylemezét sorsoljuk ki.)
Gofor: *Csatlakozom, de csak akkor, ha az évkönyvben legalább nem lesz 40 (40.) oldal a levelezés.*
Abbé: *Ki az a helyes sminkes lány?*
Műsorvezető: (fizetett hirdetés — rá) *Abonáltál már a jövő évi CoV-ra?*

——— függöny ———

(Mégsem, mert műszaki okok miatt hallani lehetett, hogyan vitatkoznak tovább. De hogy ki és mit mondott, azt csak az ÁVH tudhatja. Ilyen mondattöredékek hangzottak el:)
— Én még mindig azon az állásponton vagyok, ha a groom grejfolja a hurit, ott előbb-utóbb gravida lesz.
— Buta, erre csak azt lehet mondani, hogy fusson mindenki annyi felé, amennyi felé csak tud!
— Ab initio tudtam, hogy két indrivel vagyok összezárva.
— Honnan tudjam, hol van a Laokoón-csoport, amikor én az IBUSZ-szal jöttem?!
— Na, te is az anyósod temetésén nevettél utoljára!
— Te álszent turanid. (Az előbbi két példa is bizonyítja, hogy nem kell alkohol a pertuhoz.)
— Infantilis. Megöllek!
— Impotens álmodozó!
— Puff, ez meghalt.
— ...

(Idegen szavak útmutatója:
ab initio: kezdettől fogva
ab invisis: látatlanban
ab love principum: kezdjük a legfontosabb személyen
abbat-jour: lámpaernyő
aberráns: a szokásostól eltérő
abfall: selejt
abonál: előfizet
favizmus: allergia ételre, italra, gyógyszerre
glosszál: megjegyzéseket fűz
gravida: terhes nő
grejfol: fogdos, tapogat
groom: lovászfiú
hanzli: összegyűjtött sörhab
huri: istennő
indri: félmajom
inflexibilis: makacs
laxatívum: hashajtó
leibstuhl: hordozható WC
multiplexer: ez hosszú, nem írom le
noisette: mogyorókrém
polyuria: bővizelés, ellentéte az anuria
reszekció: csonkítás
revoltál: fellázít
rudimentum: elcsökevényesedett szerv
sans gene: fesztelenül
serbli: éjjeliedény
slambuc: tésztaféleség
turanid: embertípus, barna hajú, szemű, nagyorrú, orosz. Na jó: kaukázusi...
utilitás: használhatóság)

Az író legközelebb a CoV 1. címlapját fogja elemezni! Bye: KASZA TAMÁS, Kaposvár
Ui: A CoV 13 címlapja tényleg borzalmas: a régi logo jobb volt, egyfajta védjegy. **(Igen. A Commodore Business Machines néven bejegyzett háztáji védjegye...— CoVboy)**
Uii: Egyébként a CoV 13-t egy nappal később kaptam meg mint a környezetemben a többiek. Képzelj bele: 24 óra kínzás.
Uiii: Most jöttem rá, hogy egy napot kések. **(Akkor megvan a magyarázat az egy napos késésre! — CoVboy)** Szerda helyett Csüt. Csüt. helyett Péntek a reális dátum.
CoVboy: A közönség valószínűleg az előtérben vitatkozva várta ki a dolgok elcsitultát. A szó valószínűleg arról folyt, hogy Magyarország nemcsak a költők, hanem a drámaírók hazája is (drámaíró: azon személy, amelyben az a dráma, hogy ír). Továbbá arról, hogy a szatíra vagy könnyed hangvételben mutat rá kellemetlen jelenségekre vagy egy nőnemű szatír...



Gigalevél

(CoVboy: Valamikor megígértem, hogy nem osztogatok címeket többet a leveleknek, de most mégis kivételt tettem. Ez a levél ugyanis olyan sűrű csuklásokra késztetett, amire már rég nem volt példa. Már a mérete is borzasztó volt, ahogy kotlott ott a postafiókban! Aztán elkezdtem kihúzni és egyre csak jött, jött és még mindig nem akart vége lenni! Aztán elkezdtem olvasni és a 28 oldal végeláthatatlanul hömpölygött ide-oda! Már-már azt hittem, hogy magához a Virtuális Levélhez van szerencsém, amikor mégis vége szakadt — efeletti örömömben be is préseltem ide. Egyébként jellegzetes levél a mából: az összes olyan témát érinti, ami a Szent Levélírót foglalkoztatja.)

Üdv néked, számítógépesített tehénpásztor! Már megint (még mindig) Hancu vagyok az ELITE-boys néven garázdálkodó gengszterbandából! Előrebocsátom, hogy levelkém kissé hosszú lesz, mert... hogy miért, azt majd elmondom. Mivel a szövegem túlzott mértékben való fogyasztása súlyos, fertőző termoelasztikus idegösszeomlást okoz, gondoltam, hogy levelem folytatásokban fogom leadni (á la ELITE), de egy pillantás a pénztárcámba meggyőzött arról, hogy ez számomra a teljes anyagi csődöt jelentené. Ezért újat találtam ki: mondanivalómat fejezetekre osztottam, és így fogom lenyomatni. Valahogy úgy, mint a TV-ben a Szomszédokat (ne félj, azért a 100. részt nem fogjuk elérni (remélhetőleg...)). Az 'egy nekifutásra' még különösebb értelmi károsodások nélkül fogyasztható text-et kb. 1 oldalban állapítottam meg, tehát ennyi lesz egy fejezet. Ha veszed a bátorságot, hogy egyszerre az egészet elolvasd, azért tegyél meg egy-két feltétlenül szükséges óvintézkedést: az összes vágó, szúró, biológiai, vegyi és atomfegyvert, ami a közeledben van, zárd el, az ablakot jól csukd be, nehogy hirtelen felindultságból marhaságot csinálj. Na akkor kezdjük:

1. fejezet: Az előzmények
Az egész valamikor '90 októberében kezdődött, amikor egy pár haverommal megalakítottuk az ELITE-boys©®™-t. Az egyik első fantasztikus húzásunk az volt, hogy levelet írtunk a CoV-nak (ejtsd: Komcsi Világ). Tessék? Hogy ez micsoda? Még nem is mondtam: már majdnem egész Vác Cityben így hívják az újságotokat. **(Minő megtiszteltetés! — CoVboy)** Ha eltalálod, ki nevezte el így, kapsz egy bonus előfizetési csekket. A levélre visszatérve: a letter csodálatos volt. Minden volt benne. Leírás a TökösMákos részére, hirdetés (a cetli persze kimaradt), humor-hegyek, TOP-lista, móka, kacagás. Hamarosan (3 hét) meg is jött a válasz. Ezen felbátorodva rögtön (újabb 3

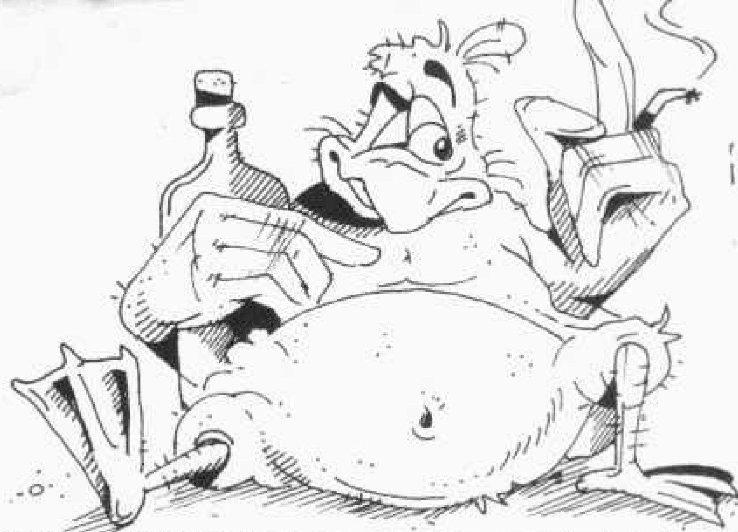
hét) szövegszerkesztőt+printert ragadtunk, és elkészült a LEVÉL V2.0, ami az első alkotás négyzete volt, mind a terjedelmet, mind a hülyeséget tekintve. MÉG VÁLASZBORÍTÉK IS VOLT BENNE!!! A mű nemsokára postára lett adva, és mi vártuk a választ... De úgy látszik, a türelem csak rózsát terem, CoVboy levelet nem. Telt az idő, és kb. 1 hónap múlva levelet kaptam. Feladó: Spectrum Világ, Bp. Hoppá, gondoltam, megjött a válasz. De 'A látszat csal, viszont a csaló nem látszik', ahogy azt Antarktisz Vaszisztolasz, az ismert görög filozófus mondta. Csalódnom kellett. A borítékban egy cetli volt, rajta a CoV 10 borító belső oldalán lévő "Nagy CoV Reklámkampány" szelídített változata. Ha már ilyen szépen kértetek, előfizettem az újságot '91-re. (**Köszi... — CoVboy**) A válasz a második levelünkre azonban csak nem akart megjönni. Aztán egyszer (már januárban) elektrotechnika órán, a "kapacitás konduktanciájának frekvencia-függése" című bizalomgerjesztő anyagrész tanulmányozása közben beugrott az isteni szikra: "Hát persze! Azért nem válaszol CoVboy levélben, mert az újságban fog!" És tényleg a levélnek volt is erre esélye, nem csak a hülyesége miatt, mert néhol előfordultak benne értelmes mondatok és komoly kérdések is. Hogy ezután mi történt, azt a következő fejezetből megtudhatod...

2. fejezet: Melyben ott folytatom, ahol az előzőben abbahagytam.

Szóval meg voltam nyugodva: a CoV 13-ban válaszolni fogsz. Igen ám, de a CoV 13 nem nagyon akart megjönni. Eleinte teljesen nyugodt voltam, hiszen a 12. részben leírtátok, hogy késni fogtok. Telt az idő, már február volt, de CoV egy darab se. Február vége felé, mikor a haverjaimnak már mind 1-2 hete megjött, már kezdtem kiakadni: "Na majd én megírom ezeknek!" — gondoltam oly elszántan, mint Tarzan, amikor ráveti magát a núbiai emberevő párducra. Meg is írtam a levelet, de már a végefelé sajnáltalak, hogy mit kapsz tőlem (meg magamat, hogy mit fogsz erre válaszolni). Másnap reggel mentem volna feladni a levelet, és lám csoda: MEGJÖTT a CoV!!! (A levelet tehát végül nem küldtem el). A borítékon a postai pecsétet megvizsgálva kiderült, hogy a Magyar Pista nevezetű rút boszorkány megdöntötte a saját világrekordját: A II. 8-án feladott újság 22-én (!!!) érkezett meg. Ha ehhez hozzávesszük a Vác és Budapest közti 30 km. távolságot, kijön a szinte hihetetlen, csaknem 90 m-es óránkénti sebesség!!! Fogalmam sincs, hogyan sikerült elérniük ezt a fantasztikus sebességet, de gyanúm szerint a versenyen nem volt doppingvizsgálat... Az igazi sokk azonban csak ezután következett: a levelemnek (vagyis levelünknek, mert azt még a teljes ELITE-boys©®™ követte el) nyomát sem találtam. Eme lesújtó hírrel vége is van ennek a fejezetnek.

3. fejezet: Ami teljes egészében a CoV 13-ról szól

Hát akkor lapozzunk bele a CoV 13-ba. Illetve mégsem lapozzunk — ott van mindjárt a címlap. Ízlések és pofonok ugyebár különbözőek, de szerintem Neked is el kell ismerned: a CoV fennállása óta az egyik legpocsékabb címlapot sikerült elkövetnie Kis Gettó művész úrnak. (**Jó. Elismerem. Sajnos ettől még nem szépült meg — CoVboy**) Lapozzunk: TOP listák. Egész tűrhetően néznek ki, bár az ELITE helyezése enyhe túlzás (tudom, hogy az előbb említett közmondás ide fokozottan érvényes, de akkor is!) Az Intro: hát a hülyeségnek tényleg nincsenek határai. Hogy valaki elküldi a címzettnek a pénzfeladást igazoló cetlit... lapozzunk! Info: 40 oldalas lesz a CoV! Ollé! Fontos kérdés: a 40-ből mennyit kap a CoVboy Posta? 4-et, esetleg 5-öt megérdemelne. Lapozás. Bonus... Nem nyertem. Nem baj, Fontos kérdés: a 40-ből mennyit kap a CoVboy Posta? 4-et, esetleg 5-öt megérdemelne. Lapozás. Bonus... Nem nyertem. Nem baj, a CASTLE MASTER megoldás jól jött helyette. Tovább lapozgatunk... Fantasztikus újságot mondok: a LOOM leírását már leadta az 576 KByte (kíváncsi vagyok hányan írták meg ezt előttem). (**Na bumm! Honnan tudtuk volna előre, hogy az ő februári számukban is megjelenik? — CoVboy**) Ha valaki elolvassa mind a kettőt kb. képet kaphat a két újság közötti különbségről. Lapozzunk. TökösMákos... Plus4 sarok... Adventour... Hirdetések. Azt hiszem jobb, ha igyekszel, mert lassan már többet lehet röhögni a hirdetéseken, mint a CoVboy Postán. Mikor Plus4-en keresik kazettára a Battle Chess-t, meg a Bard's Tale-eket, 64-en kazettára meg a Neuromancert és a Populoust (!). A Test Drive állítólagos 4, 5 sőt 6. részéről nem is beszélve. Na és most jön a CoVboy Posta. Azzal a kijelentéseddel, hogy "Ez egy zárt osztály" tökéletesen egyetértek. És hogy miért nem válaszoltál a 2. levelünkre? Erre 4 lehetséges válasz van: 1. Meg sem kaptad a levelet. 2. Megkaptad, de nem válaszoltál (Ez elég nagy bunkóság lenne) 3. Én nem kaptam meg a választ. 4. Én vagyok az "ETALON" című levélre adott válaszodban említett szerencsés, aki 3 év múlva kap választ... Na, most már tényleg vége a fejezetnek.



4-5-6. fejezet: Egy kis felüdülés a sok marhaság után

A hangzatos cím egy DISKTOLVAJ-leírást takar. (**Áttranszportáltam a TökMákba — CoVboy**)

7. fejezet: Korszakalkotó javaslatok

Van egy fantörptikus 5letem: csinálj Te is egy TOP-listát a CoVboy postákban! Na nem olyanra gondolok, mint a CoV 6-ban az ORIGINAL CoVboy TOP 10, hanem egy egészen új dologra, ami a CoV-hoz érkezett levelek témáiból állna. Valahogy így képzelem:

LETTER TOP 10

1. CoV-576 "háború" ("mindjárt a legújabb programokról írnak, nem úgy mint Ti...")
2. Ugyanez fordítva ("A képek mellettük szólnak, minden más mellettetek...")
3. PLUS4-64 "háború" ("Prokop Gábornak mondják meg, hogy elmehet a...")
4. Ugyanez fordítva ("...és éljen Proky és Pigmy és a Plus4 még az IBM-nél is jobb...")
5. Tusker-levelek ("Csá, köcsög!")
6. Tarháló-népségek ("Mit kell csinálni a Bosszúban a kolostorban? Ja, és egy leírást szeretnék a XXXXX-ről...")
7. Szimpla hülyeség ("???" a CoV 13-ban)
8. Elmaradott népek (Pl. A CoV 8 "Tippek & hogy készül a Megalevél"-re adott válaszban említett két fickó)
9. Az eddigi kategóriákba be nem sorolható marhaság
10. Normális levél

Na milyen? A többiben nem, de az utolsó helyezettben biztos vagyok...

8. fejezet: A TOP-listámról kissé bővebben

Most néhány TOP-listás témával fogok foglalkozni, úgymint 1/2., 3/4. és 6. helyezettel. Kezdjük az 576 üggyel. Neeee! Ahelyett, hogy a következő fejezetre ugornál, inkább olvasd el! Csak olyan dolgokat vettem figyelembe, amelyek abszolút egyértelműek. Tehát, következik az Évszázad Mérkőzése, a piros sarokban a CoV, a kékben az 576. Kezdődik a meccs. Az ár: 1:0, az áremelések 1:1, játékismertetők 1:2, játékleírások: Amiga 1:3, 64/kazetta 2:3, 64/lemez hm-hm, marad a 2:3, Plus4 3:3, képek minősége 3:4, humor 4:4, ingyenes hirdetés 5:4, havonta TOP lista 5:5, rejtvény 5:6 és végül a levelezési rovat 6:6. Az eredmény döntetlen és mindenki azt az újságot olvassa, amihez éppen kedve van. (Mondjuk, ha nem döntetlent hozok ki, ez akkor is így van...) A Plus4-64 háborúról csak egy mondat: A Plus4 programozásra a 64 játékra jobb, de sokkal többen használják a gépüket inkább játszani, mint programozni. (**Nicsak! Ez igaz lehet — CoVboy**) Na, most már csak a 6. helyezett, a tarhálás van hátra: A G.A.C.-ról szeretnék egy leírást. (**Én is! — CoVboy**) Mivel a hirdetők között is elég sokan keresik, szerintem nem vagyok egyedül azzal, hogy egy fél darab semmit sem tudok vele kezdeni. Most pedig egy borzalmas élményemet fogom megosztani Veled. Szóval, olvasgattam a CoV 13-at, és a TökösMákos-ban a következő szövegre lettem figyelmes (idézem): "Két futballjegy az esti MTK-Fradi rangadóra (Fix kettesre veszem... — CoVboy)". Hát rögtön a torkomon akadt a jégkocka. "Hiszen én ezt a CoVboy-t olyan normális fickónak ismertem. TÚL NORMÁLISNAK ahhoz, hogy fradista legyen" — gondoltam, és a klinikai halál állapotába távoztam. (**Térj vissza közénk: a futball is egy olyan játék, amit csinálni érdekes, nem pedig nézni! — CoVboy**)

9. fejezet: Az előző fejezet végén kapott szörnyű sokk miatt teljes egészében kimarad.

10-12. fejezet: Az orvostudomány ma már csodákra képes

Kezdek éledezni, de míg teljesen felépülök, itt egy leírás az "UNDURUXI A KIRÁLY"-ról. (**Tökmákban — CoVboy**) Na, közben teljesen felépültem, de ez a Fradi-dolog teljesen kiakasztott. Míg önkívületben voltam, újabb bizonyítékokra jöttem rá. Pl. A CoV 3 szinte teljesen zöld címlapja egyértelmű, a CoV 12 címlapjának a fele is valószínűleg a Fradi-közönséget ábrázolja. Na és a POOL OF RADIANCE-leírásban az egyik mondat Stojanow Gate-ről emlékeztet a fradisták viselkedésére.

13. fejezet: Na, most egészen más...

Nem tudom észrevetted-e, hogy lopják az ötletedet: (CoV 11, a "Commodore Köztársaság" c. levélre adott válasz). A TV elkezdte nyomatni a DUCK TALES-t, az MTK-pályán a borzalmas koncertek helyett nemsokára még borzalmasabb meccsek jönnek (Ha arra jár az IZZÓ, az lesz a DRAGONWARS...). LAST NINJA-sétány-ról és a Szabadság-szobor átépítéséről még nem tudok. Nem is mondtam még: pár haverommal megalakítottuk a Meg Nem Értett Elméleti Filozófusok És Istenek Klubját. Többek között bebizonyítottuk, hogy végtelen=nulla, a számegyenes görbe, és az idő nyolcas alakban halad. Ha képes vagy betenni a levelet a CoVboy Postába, beveszünk téged is póttagnak. (**Rendben, de a Klub nevének utolsó előtti szavát kérem egyes számban tenni — CoVboy**)

16. fejezet: Levezetésnek néhány marhaság (**Ilyen már volt sok, szóval vágtam. Tartalmi csonkítás így sem történt — CoVboy**)

17. és egyben utolsó fejezet: Elköszönök

Hát akkor abba is fejezem, mert "Rosszból is megárt a sok": Hello, Pá, Cső, Skála veled, Csókozon, Bye, Kilo Bye, Mega Bye, Giga Bye, Ne kia Bye, Legyen veled a Nyerő, Az ELITE-boys©®™ kövessen a sírig... (és ott lökjön bele), Domo Arigato, Hy Noka, See ya', Zdrasztvujtye, Béke poraidra, Viszlát, Good Luck. Itt jönnek a művészneveim és egy aláírás: HANCU - THE LIGHT IN NIGHT (H-LIN), CHAMPION OF MODESTY, HANULA ZSOLT, from Vác City (Hajrá IZZÓ!) (**"Hajrá Izzó!" keresztnév vagy vezetéknév? — CoVboy)**

Ui: Mi az amikor CoVboy sztrájkol? CoVboykott. Villámgyorsan írd a választ, ha nem akarod, hogy a következő versike valóra váljon! Címe: Ha CoVboy nem válaszol egy héten belül.

"Partra vetődött a Dunának hala,
Bicskám a CoVboy hátába vala..."

CoVboy: Szép munka. Mit feleljek?

Korai lenne még örülni! A jövő hónapban ismét lesz CoV...

INDEX • COMMODORE VILÁG • INDEX

Az előző szám hátoldalán az eddig megjelent Spectrum Világ-ok tartalmát ismertettük, alfabetikus bontásban. Most – sok Olvasó kívánságára – a CoV 1-14 számokban található ismertetők, leírások, térképek stb. listáját ismertetjük.
A zárójelben szereplő első jelzés arra utal, melyik számban jelent meg, amit keresünk (pl. CoV 12), a második jelzés a géptípust jelöli (64 = C64, A = Amiga, +4 = Plus/4), végül a cikk jellegét tudhatjuk meg (L = általában komplex leírás; I = ismertető, vagy kisebb leírás, esetleg tippek a játékhoz; T = térkép).

A CoV 1 és 2 számából már ne rendeljetek, teljesen elfogyott!!!

A megrendelés feltételei :

1) Utánvétellel

Sokan nem tudják, és rendszeresen félreértik az utánvétel fogalmát. Utánvétel esetén akkor kell kifizetni az újság(ok) + postaköltség árát, amikor a postás azt házhoz hozza – vagy amikor bemegyünk érte a postára.

Az utánvétel postai díjait az újságok árával együtt a megrendelő fizeti ki átvételkor. Az utánvételi rendeléshez elegendő az újságban található levelezőlapon bekarikázni a kért számot, és feladni azt a számunkra, ez egyébként levelezőlap nélkül, bármilyen levélben megtehető. Fontos, hogy aki befizeti a pénzt, vagyis a **2) Csekkes befizetés**-t választja, az ne küldjön levelet, se levelezőlapot! Az akció kedvezmény csak a Spectrum Világ 2-24 számaira vonatkozik, számonként 20,- Ft-tal olcsóbban küldjük, ha a levelezőlapra, vagy levélre felragasztjátok a SpV 25 vagy a CoV 14 hátoldalán elhelyezett akció szelvényt.

2) Csekkes befizetés

Ez nagyon egyszerű. Be kell sétálni egy postahivatalba, és kérni kell egy rózsaszín pénzesutalványt. A címzett rovatokba (bal és jobb hasáb) a következőt kell írni: SPECTRUM VILÁG, OTP XI.körzeti fiók, 1117 Budapest, XI. Irinyi J.u.30. A feladó rovatokba (balfelső és középső hasáb) azt a címet kérjük feltüntetni, ahová az újságot kéritek, olvashatóan, irányítószámmal együtt. Az utalvány hátoldalán, a középső hasábon van egy megjegyzés rovat. Ide kell beírni, hogy mit rendeltek (pl. CoV 6), valamint ide kell beírni a megnevezést és az MNB számot is: SPECTRUM VILÁG – MNB 218-98426/31624-4. A csekken annyi pénzt kell elküldeni, amennyi az újságok fogy.ára. Pl. az előbbi példa esetén 49,- Ft-ot. A csekkek átfutási ideje sajnos több hét is lehet!